CBI

游戏日

GAME DAY

2002 6

游戏有我更精彩

创刊号

2002年6月1日出版 总第33期 邮发代号62-99 国内定价7.8元

数字化用户

ISSN 1009-0843
9 771009 084001 06>
ISSN 1009-0843（国际标准刊号）
CN51-1576/TN （国内统一刊号）

namco

鉄拳4。

T4 NOW ON SALE ¥6,800(+TAX)

PlayStation®2

创刊语

做游戏编辑的初衷你们还记得吗?
儿时的梦想还记得吗?

这是一位玩家向众多游戏编辑提出的疑问,看过后很是沉思了良久。
是啊,做游戏编辑的初衷,我们还记得吗? 儿时的梦想,我们还记得吗?
当初拖着无比厚重的书包和一群小弟弟挤在电玩的柜台前看 SFC 目瞪口呆……
那时候,梦想是什么?
想当初躲在被窝里开着手电狂玩好不容易借来的 GB,被家长悄无声息地摸进来……
那时候,梦想是什么?
梦想天天能够玩游戏没有人管,梦想能够拥有全部的主机还不用花钱,梦想能够看到最新的游戏咨询还都是正版的,梦想做一本杂志让天下电玩迷看起来开开心心……
然而真的有一天做了游戏杂志的编辑了。
玩游戏真的没有人管了,真的可以玩所有最新的主机了,真的可以看到所有最新的正版咨询了……
然而真的做出一本杂志,让天下电玩迷看起来开开心心了么?

当不惜动用所有金手指只求以最快速度通关好在第一时间内赶出攻略的时候;
当策划写字找图排版校对出样校稿一系列重复的工作已经变成流水线的时候;
当无聊到为了一个游戏副标题名的正确译法也可以引经据典唾沫乱飞的时候;
当闲下来也只愿蒙头大睡不愿去碰天天放在床边早已落满尘灰的主机的时候;

我们试问自己——
做游戏编辑的初衷,我们还记得吗?
儿时的梦想,我们还记得吗?

无语,大汗淋漓。
于是,为了我们该记得的,为了我们不应忘记的,我们宁愿把一切东西全部推倒,重新来过。
于是,就有了这本《游戏日》。

"游戏有我更精彩",有大话的味道,但是我们奋斗的目标。
虽然第一次她可能得不到你的赏识,不过我们会让她以最快的速度成熟起来!

"让所有的游戏迷都开开心心,像过自己的节日一样",是《游戏日》的初衷,也是我们努力的方向。
虽然你可能第一次并不快乐,但我们很快会找到你的"欢乐穴",每月一号让你快乐无比。

但愿大家看到我们这本书的时候,能够找到我们当初玩游戏那时候那种开心、那种无忧无虑的感觉。

对了,那时候,我们把 RYU 叫做白人儿……

www.cbigame.com/gameday

前线狙击

4 超级机器人大战 R

前线任务

10 幻想足球
12 星之海洋 3
14 幻想水浒传 3
16 生化危机 0
20 约定之地
21 口袋妖怪
22 吃豆
23 捉鬼记
24 神机世界
25 迪斯尼魔法公园
26 维娜斯计划
27 生化危机周边欣赏
28 国内市场导航

四川省科学技术协会主管
四川电脑推广协会
电脑商情报社主办
《数字化用户》杂志社编辑出版
社　　址：中国成都市营门口路民光商厦五层
邮　　编：610036
传　　真：(028)87646606
编辑电话：(028)87688333－602
总 编 辑：牛　泊
主　　编：郭延铭
执行主编：许海龙
责任编辑：周博、郑兆昕、李灼

特约编辑：Cyberman（美国）
美术编辑：陈　颖、张小乐
客户服务：
北　京：(010)62137788－224 李文强
成　都：(028)87688333－505/605 严　芳
上　海：(021)64380156 64412102
深　圳：(0755)2075899 3784173
广　州：(020)87580514 87588518

广告许可证号：
蓉临广登字媒介(2001)第2001号

国内刊号：CN51－1567/TN
国际刊号：ISSN 1009－0843
邮发代号：62－99
零　　售：全国各地书亭报摊
发行服务：(028)87648981 87688333－533
邮　　购：成都市营门口路民光商厦五层《游戏日》(610036)
定　　价：人民币7.8元
印刷单位：CBI印刷厂
出版日期：6月1日

发现装订问题，可以将杂志寄回杂志社调换

30 进步还是倒退
32 功力不足的半成品
34 新闻
39 发售表排行榜

天地创造
42 PLAYSTATION 奥斯卡

大战略
54 绝体绝命都市
61 格纳库
62 基伦的野望 ~吉恩独立战争记

64 监视者

鬼武者
70 邪道功略之葵花宝典

心跳回忆
78 星之海洋 2

最终幻想
86 月下的青之星
90 格斗记事
94 碎语

前不久发售的 PS2 版《超级机器人大战 Impact》获得了意想不到的好成绩，在发售头几周就获得了五十多万本的销售业绩，这个成绩在机战系列中是相当少见的。也许是受到了如此好销售业绩的激励，BANPRESTO 毅然公布了机战系列最新作《超级机器人大战 R》的部分资料。与 Impact 不同的是该作品的开发平台换成了在掌机市场独霸天下的 GBA，并且加入了不少全新的机器人动画作品，这下子机战迷们又可以度过一个愉快的暑假了！

机战系列的命名一向习惯用一个字母来当作游戏的副标题，从 SS 版的机战 F 到 PS 版的机战 α 再到 PS2 版的机战 I，从 WS 版的机战 C 到 GBA 版的机战 A。于是每次都会有一帮机战迷们出来预言下次的机战作品会用什么字母来当标题。在推出机战 α 之后人们都猜想机战的下一部作品应该就是机战 β 了吧，甚至还有人提前做好了机战 β 的标题图放到网上，但是没想到机战 α 的续作竟然还叫作机战 α，只是在后面加上了外传两个字，让人大跌眼镜。事实上每次机战的副标题都是一个单词的缩写，而本次机战 R 中的 R 的意思则是 Reversal(反转，逆向)。看到这个单词不知为什么突然想起了《逆袭的夏亚》，难道这次的故事将和夏亚有关吗？……

2002 年 8 月 GBA

超级机器人大战 Reversal

スーパーロボット大戦R

本次的敌人是
赤色彗星——夏亚·阿兹那布

尽管每次机器人大战的故事都不相同，但还是可以用一句话归纳出来，那就是："敌人来了，打仗了！"虽然说起来非常简单，但是它的故事在安排上却总是能给人惊喜，并且带来无穷的感动。由于机器人大战系列是一个集合了众多机器人动画的游戏，所以它的故事也就难逃大杂烩的特点，不过正是这种大杂烩给玩家带来了无穷的乐趣，并且也不断吸引着新玩家加入。能够在游戏中重温那些动画中的著名场面，看到那些著名的台词，我们还有什么理由不去选择它呢？

本次大战的故事依然设定在"一年战争"之后，由于一年战争给地球造成的巨大创伤使得大部分地球人终于醒悟过来，不断地争斗不仅伤害着自己的同胞，也给我们的母星带来了无法估量的损失。在战火平息之后，人们意识到和平的重要性，于是有人提出了"完全和平主义"的观点并被大多数人所接受。在"完全和平主义"的倡导下，地球上的人们建立了"地球圈统一国家"，开始在废墟上重建家园……但是这样的伪和平不并没有持续多久，有着好战天性的一部分人又在酝酿着一场新的战争。

由于来自外星的侵略者突然对地球发动了袭击，使得一部分人认为原有的"地球圈统一国家"根本无力抗衡来自外星的攻击，于是他们成立了一个新的联盟"新地球联邦国家"，和平的生活没有持续多久，一场战斗又将开始。

另一方面，"一年战争"的失败方并不甘心于自己的失败，于是以殖民卫星为代表的旧吉恩军在赤色彗星——夏亚的带领下成立了新的势力"新吉恩"，在夏亚的带领下，新吉恩再次将矛头指向了地球。

一场新的战争即将开始……

是联邦 VS 吉恩，还是……？

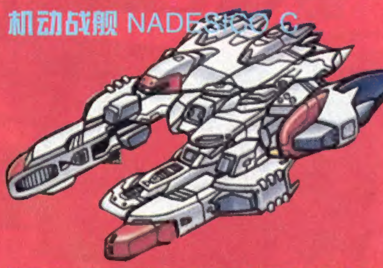
我们的敌人是夏亚吗？……

熟悉机战或高达的朋友应该都知道赤色彗星夏亚的大名，星辰一直认为夏亚是超越阿姆罗的最强机师。在第一次至第三次机器人大战中，赤色彗星简直就是我方的恶梦。不过自从第四次以来，夏亚就以柯瓦特罗的身份加入了我方部队，成为了我方的王牌机师之一，金色的百式和红色的沙扎比从此也就成为了敌人的梦魇。从第四次直至机战 A 的漫长的战斗中，夏亚一直是我方最忠实的伙伴（除了机战 64 以外），但是以夏亚的性格和抱负是绝对不可能安居于"大尉"一职的，整个地球圈才是夏亚最后的目标。因此每次在用夏亚痛快地杀敌时心中不免总是有些担心：万一夏亚背叛了怎么办？在 Impact 中最担心的事终于发生了，在最后两话（第 100 话和第 101 话）夏亚摇身一变再次成为了敌人，而本章的名字居然叫做"逆袭的夏亚"。这是否预示着夏亚从此以后将再度成为对手？在机战 R 中我们拭目以待！

新旧交替的时代终于到来了……

本次将要登场的作品

机动战士 Z 高达
机动战士 ZZ 高达
机动战士高达～逆袭的夏亚
机动武斗传 G 高达
新机动战记高达 W～无尽的华尔兹
机动新世纪高达 X
无敌钢人泰坦 3
无敌超人扎博特 3
GEAR 战士电童
铁甲万能侠
大万能侠
剧场版万能侠系列
真盖塔对新盖塔
超电磁合体 孔帕托拉 V
超电磁合体 波鲁迪斯 V
机动战舰 NADESICO
剧场版机动战舰 NADESICO



不知道大家看到登场作品之后有什么样的感受，反正给星辰的第一感觉就是"新旧交替时代就要到来了"！在本次机战 R 的登场作品中终于没有了《机动战士高达 0079》、《机动战士高达 0080》等这些爷爷级的作品，取而代之的是更加劲的新生代力量 GEAR 战士电童和机动战舰剧场版，这些机体比起那些鱼腩高达来说应该更有吸引力吧？事实上，BANPRESTO 一直在机器人大战系列中逐渐淘汰着旧的作品，这点从魔装机神、重战机、圣战士、战国魔神等的渐渐淡出就可以感觉到，本次 BANPRESTO 痛下决心去掉元老高达 0079、0080 和 0083 的动作可以说是向广大玩家表明了决心：机战将要寻求突破！从机战 α 以来，BANPRESTO 逐渐推翻了机战系列两次移动，战斗画面不能关闭的特点，并且为机战注入了合体攻击，援护攻击，立体地图等新鲜的元素，从本次 Impact 骄人的销量来说这些变革是成功的！不知不觉又把话题扯远了，还是让我们回到登场作品的话题上来。相比起元老高达的退出，恐怕机战的元老人物"盖塔队"的退出会更加引起轰动吧！请大家仔细看登场作品名单，盖塔的身影的确已经消失了，取而代之的是最新的作品《真盖塔对新盖塔》，虽然真盖塔还在，但是驾驶员却换成了新人一文字 号，至少在这部机战中我们再也看不到流龙马那令人热血沸腾的身影了，不知为什么眼睛竟然有些湿润，在模糊间仿佛看见兜甲儿的身影显得那么孤单……

暂时抛开对老作品的怀念之情，让我们把注意力集中在下面三个名字上：《GEAR 战士电童》、《真盖塔对新盖塔》、《机动战舰 NADESICO 剧场版》这三部作品都是第一次在机战系列中出现，《真盖塔对新盖塔》、《机动战舰 NADESICO 剧场版》由于其前作的关系大家对它们还有一定的认识，但是《GEAR 战士电童》则是一部从未接触过的作品，《GEAR 战士电童》是于 2000 年在日本放映的一部 38 集 TV 版动画，在本文后面的部分将会登出由破裂之人偶编写的该动画的详细介绍，因此在这里就不用多提了。至于《真盖塔对新盖塔》，星辰只有一点想告诉大家，这部 OVA 作品是目前为止星辰看过的最热血的一部机器人题材动画。《机动战舰 NADESICO 剧场版》的风格和前作 TV 版的轻松搞笑风格有些不同，严肃和悲凉了许多，不过整剧的编排堪称完美，十六岁星野琉璃的造型令人难以忘怀，天河明人以黑暗王子的身份登场，酷得一塌糊涂。最后还要提一句，琉璃实在是太"卡哇依"了！！

本次的主角是古莱登兄妹！

本次的主角依然是一男一女，不过令人匪夷所思的是这次居然设定成

主人公专用机
エクサランス・ストライカー
艾克撒拉斯・斯特拉依加

了兄妹！难道历史悠久的恋人设定就这样消失了吗？不过此次只有一部主角机被公开，并且从兄妹俩的装束来看好像都是这架机体的驾驶员，也就是说很可能还有未知的第二主角没有公开。呼～～但愿只是虚惊一场，还是有恋人的感觉好啊！

主人公的专用机体名叫エクサランス・ストライカー（艾克撒拉斯·斯特拉依加），一看就知道是一部以近身格斗为主的超级系机体，该机体以"可换装备全战斗对应范用机动兵器"为开发方针，其中最值得注意的是"可换装备"一词，这个词是否意味着本次的机体将像机战α中的real系机体ヒュッケバイン Mk－III一样可以换装备以适应不同的作战要求呢？

寥胜于无的新系统

本次有两个新系统公开，一个是可以关闭战斗画面系统，一个是随时存盘系统。对于前者已经没有必要再多说什么，对于后者星辰则表示非常赞同。随时存盘系统可以使你在任何情况下，无论是地图画面，对话画面还是改造画面都能随时随地储存游戏进度，而不用担心突然断电的问题。

可关闭战斗画面

可随时存盘

GEAR戦士電童 DENDOH

近来机战系列加入的新作大多都是九十年代后的机器人动画作品，而这部《GEAR战士电童》也不例外。该片是SUNRISE在2000年10月推出的一部长度为38话的TV版动画，原作依然是大家熟悉的矢立肇，人物设定是久行宏和，机体设定是阿久津润一。出演的声优中有大家再熟悉不过的三石琴乃——曾担当过葛城美里、月野兔等人物的声优。《GEAR战士电童》是典型的超级系热血型动画，和《勇者王》系列动画相似，《电童》也是面向年龄偏小的观众的。剧中的主人公北斗与银河被设定成了小学五年级学生，因为偶然的机会乘坐上了巨大的机器人进行战斗，拥有令人热血沸腾的近身格斗招式，发招时口中大呼招名，这都是超级系动画的一贯特征。

剧情篇

出云银河与草雉北斗都是小学五年级学生。一日在他们学校上空出现了巨大的机械兽，宇宙侵略者加尔法向地球发动了攻击。就在这危急之时，地球防卫组织GEAR格纳库中的巨大机器人电童在无人驾驶的情况下自行起动，来到面临危机的银河和北斗面前，二人乘坐上了电童，开始了他们对侵略者加尔法的战斗历程……（好老套的开场白……）

加尔法进攻地球的真正目的，是要寻找一种叫data weapon（数据武器）的电子圣兽，拥有这种数据武器后，便可以大大增强战力，以达成他们的野心。与此同时，GEAR总部也对data weapon进行着深入的调查研究，以期待它们能对抵抗加尔法有所帮助。

随着6只data weapon一只只的出现，GEAR与加尔法之间的战斗也愈加白热化起来。其中由加尔法的黑骑士阿尔迪亚驾驶的凰牙，由于与电童一样可以将data weapon装备在机体上以大大增强机体能力，更是成为了银河和北斗的劲敌。

经过多次的交手后，阿尔迪亚渐渐显示出了他的真实身份，失去了以前记忆的他原来也只是被加尔法皇帝利用重写的记忆控制的人偶。在GEAR副司令维佳（真实身份其实是阿尔迪亚的妹妹）等人的帮助下，阿尔迪亚终于取回了以前的记忆，并带着凰牙加入了GEAR，与银河、北斗一起并肩作战。

然而，战斗并没有因为阿尔迪亚的加入而变得轻松。除了派出更加强力的机械兽外，加尔法皇帝更令本星阿尔库托斯也向地球移动，形势已经相当严峻。为了人类的未来，GEAR制造出了宇宙船梅迪奥，带着人类最后的希望，向着茫茫宇宙发进，向加尔法发动了最后的进攻。

突破了加尔法本星的防线，银河、北斗、阿尔迪亚终于来到了最后的敌人——加尔法皇帝的面前。在这里，出现了第七只data weapon——凤凰。凤凰的力量加在电童上，电童得到了无限的能量。在银河与北斗的驾驶下，电童出力全开，向着加尔法皇帝所在的王宫飞去……

人物篇

出云 银河（声:松冈洋子）

电童的驾驶员之一，年仅11岁，小学五年级学生，热血、冲动的少年，做事完全不经大脑。喜爱体育，对功课却不感兴趣，成绩只是普通。从小便学习少林寺拳法(有些象G高达中的蔡塞西)，而电童的各种格斗型必杀技也就是由银河来使出的。

草雉 北斗（声:进藤尚美）

电童的另一个驾驶员。虽然与银河一样也是小学五年级学生，但各方面却完全相反，北斗是典型的优等生，喜欢学习，尤其对计算机和数学感兴趣。不论碰到任何情况也能保持冷静，算是银河的互补了。

维佳（声:三石琴乃）

GEAR的副司令兼作战指挥，平日总戴着面具的美女。她的任何资料都是个谜，在GEAR本部中也只有涉谷长官知道她的身份。维佳是个相当强劲的人物，从机战R公布的画面来看，她将是继G高达中多蒙与东方不败以及“GIANT ROBO”中的冲击之阿尔贝尔特之后，又一个赤手空拳与机器人战斗的角色。

阿尔迪亚（声:中田和宏）

有黑骑士之称的加尔法一侧凰牙的驾驶员，他的一切资料都隐藏在假面之下而不为人知。受加尔法皇帝的指示，前往地球探索数据武器（DATA WEAPON），也是加尔法进攻地球的前线基地螺旋城中唯一的人类。阿尔迪亚其实是受了加尔法的记忆控制，去掉了他之前的记忆。在动画后期他终于取回了自己的记忆而成为己方。所以阿尔迪亚一定是个可以说得的人物，大家要注意啊！

机体篇

主人公银河与北斗驾驶的超级机器人，由二人的正义之心所驱动，是GEAR总部对抗加尔法的主力兵器。全高24.5米，重399.8吨。在四肢上都装备有巨大的齿轮，可以进行高速旋转，从而进行GEAR战士特有的移动方式——疾风激走脚，速度可达999km/h，而电童如此巨大的能量来自于背部装备的两枚电池。电童在动画中最大的特点便是可以和机械生物DATA WEAPON(数据武器)合体，从而发挥出更大的威力，而电童的最终必杀技ファイナル攻击，便是将数据武器装备于四肢的齿轮上，出力全开（over drive）后对敌人进行强力的近身攻击。

GEAR 战士电童(DENDOH)

黑骑士阿尔迪亚驾驶的超级机器人，由黑骑士的邪恶之心驱动，全高28.5米，重401吨，与电童一样在四肢装有齿轮，拥有与电童同级的实力，并且也可以安装上数据武器以增强战力。与电童不同的是，凰牙只需由阿尔迪亚一人驾驶。在动画后期，阿尔迪亚的记忆恢复后便带着凰牙成为己方，而凰牙从此便成为北斗的坐机，直到最终话时，阿尔迪亚才开始重新驾驶凰牙，与北斗、银河驾驶的电童一起同加尔法皇帝决战，这一剧情相信也一定会在“机战R”中重现。

GEAR 骑士凰牙(OGER)

data weapon 篇

在《GEAR战士电童》中，data weapon被设定成一种电子圣兽，一种数据武器，是双方争夺的目标，也是战斗发展的主线。

data weapon在前期一共出现过六只，分别为马形的UNICORN DRILL、蛇形的VIPER WHIP、狮形的LEO CIRCLE、牛形的BULL HORN、龙形的DRAGON FLARE、野猪形的GATLING BOAR。而在动画的最终话中出现的第七只data weapon，也就是最强的电子圣兽凤凰，代表着无限的力量。在捕捉data weapon时是用电童或凰牙的控制器将其保存进去，这种设定就好象传说系统中的精灵系统一样~。

data weapon都有自己的属性(涡、雷、风、土、炎、光)以及各自的象徵(信赖、自信、勇气、知惠、慈爱、创造)，并且都可以变形，变形后可以装备在电童或凰牙上以增强机体的各种能力(就好象强化装备一样)，直接决定了机体的强弱。而电童的最强必杀技，也是要将data weapon装备在四肢的齿轮上，再将齿轮over drive后对敌人进行突击。

由于data weapon是本动画的精华，所以在“机战R”中肯定会完全再现data weapon的这些特点，估计会象ALPHA中V2与主角机那样，用换装系统来实现data weapon的更替。

文/星辰、破裂之人偶

前线任务

期待职业化

DRAGON

仅仅是想成为世界杯决赛盛典的一员，哪怕就是个龙套呢，也让中国球迷苦等了44年！

年幼时，曾耍赖在长夜守候世界杯的长辈怀中安睡。睡梦依稀间，听到中国世界杯征程的坎坷与无奈……现今，长辈苦等数十年的梦想得以实现，但也只能告慰其在天之灵而已。

中国游戏产业与当初中国足球现状颇似，随时光流失，关注者群体呈倍翻上升，市场逐渐壮大。国内游戏产业近些年来，发展不可谓不迅速，现如今也是知名厂商林立，大作频频上市了，但不可否认，我们与国际市场之间的距离还是很大很大。

反观国际市场，波澜不惊，游戏产业效益年年递增，各项当初认为铁定成为历史的记录一一被重新改写。近期美日更将游戏相关职业正式列入大学课程，更甚者日本为游戏专卖店店员也设立了国家认证资格考试和课程。

游戏产业职业化已经是不可回避的现实。要想在游戏市场有所突破，要想紧随这一新兴产业的步伐，我国游戏产业的职业化，也必须提到议事日程上来。

期待我国游戏产业职业化，期待我国游戏产业的崛起，是我们游戏人的梦想。希望不要再现44年的苦等，和告慰在天之灵的无奈。

奇拉维特

曾是世界上最好的守门员之一，因为年龄逐渐偏大，所以近期没有得到太大关注，但依然是巴拉圭的精神领袖。任意球技术超群，曾经在国内联赛中依靠任意球与点球，多次射门得分。在世界杯历史上，从来没有守门员任意球直接得分的记录，希望这次可以看到奇拉维特成功。在上次世界杯中，西班牙国家队守门员苏比萨雷塔在与巴拉圭比赛前接到小女儿的电话，电话中小女儿为父亲祈祷不要被奇拉维特破门得分。

姆博马

在日本 J 联盟中成长起来的世界级球星。当初在大阪钢巴队效力的这位喀麦隆前锋依靠良好的身体素质和非洲人特有的身体柔韧性而闻名。现今，本球员在意大利的帕尔玛俱乐部效力，却因表现不理想而被租借至英超桑德兰俱乐部。在联赛中的发挥，并没有影响到他在国家队的主力地位。

都是世界杯惹得祸

韩日世界杯一触即发！在日本游戏市场，足球游戏也成为焦点的焦点。当《FIFA 2002 世界杯》突然宣布推出时间以后，KONAMI 公司立即调整策略，将决定制作 DVD 的《WINNING ELEVEN 6》改为 CD－ROM 提前发售！为世界杯而疯狂的足球游戏狂潮，由此开始了……

你要说曾经涉足这一领域的 SEGA、TECMO、NAMCO、HUMAN、CAPCOM 出来参与一下，还可以想像，毕竟他们曾经有成熟的作品。但 SQUARE 的出现的确让玩家心头一震，再加上游戏名还挂上了“幻想”的字样。我们还是来看看，游戏的卖点在哪里？

最满足视觉享受的 CG

想都不用想，挂上“幻想”的名号，并不是说什么由“最终幻想”制作组制作完成。就算如此炒作，相信玩家也不会买账的。所以，由“最终幻想”制作组负责 CG 动画制作，到真是一个卖点呢！

相信玩家都看过“WE”系列的开场动画。如果你是球迷的话，KONAMI 公司并不华丽的 CG 动画，确实可以勾起一股莫名的燥热，那种感动相信只有真正熟知足球的 CG 动画设计者，才能创造出来。“最终幻想”的 CG 动画，视觉效果之强，的确在现今电子游戏界无人能出其右。如果这里介绍的是一款 RPG 或 SLG，甚至于 AVG，我们都可以相信 SQUARE 公司出动“最终幻想”CG 动画制作组，绝对不辱使命。但足球游戏就难说了……纯视觉冲击力，SQUARE 公司会让玩家满意。但是作为足球游戏的开场动画，能否达到 KONAMI 公司“WE”系列的独特感觉，确实值得怀疑。现在登陆 http://www.playonline.com，可以看到一些 CG 动画的节选画面，但是从中我们很难找到感觉。但是也不能排除单幅画面难以表现真正效果的可能性。

如果“最终幻想”制作组真能顺利达到足球玩家的要求，那么就算为了这段 CG 动画，也建议大家买来收藏（毕竟是 CD－ROM 吗，D 的话没有什么问题的）。

超华丽的游戏画面

通过图片我们可以看到游戏时的画面效果非常好，就算是刚刚发售的《WINNING ELEVEN 6》也没有达到如

此的程度。画面的解析度非常高，人物刻画鲜明，相信那些大牌球星或者有特点的球员，我们都可以一下子辨认出来了。另外，在画面中带球队员头上会出现半透明的球员全名，这可是非常亲切的设定呢。有时候尝试新队伍，但对于球员有不太熟悉的时候，这个系统不会让玩家感到手足无措。

动手编成日本国家队

每只参加世界杯的国家队都要上报队员名额，总共有 24 人。这次 SQUARE 公司在本足球游戏中，为日本玩家加入了自己编成日本国家队的系统。相信这一系统的加入，会引起不少日本国家队的球迷购买本作。

不过遗憾的是，SQUARE 公司没有使用所有日本足球运动员的名单，而是选择了 36 人，这一点让人难以理解。

HIROSHI NANAMI
名波 浩

选择此人为游戏宣传用的日本足球队员是 SQUARE 的绝对失误！在最新名单中，日本队中并没有这位中场球员。反观 KONAMI 选择中山 雅史的确极具慧眼，因为高原 直泰的病情没有好转，所以特鲁西艾只好带有世界杯经验的中山 雅史出征。

机种:PS2　厂商:SQUARE　类型:SPT
媒体:CD－ROM　发售日:2002 年 6 月 6 日

WORLD FANTASISTA
幻想足球

直到时间的终结

机种：PS2　厂商：ENIX　类型：RPG
发售日：未定　价格：未定　媒体：DVD－ROM

深邃的宇宙，浩瀚的星空，时间对于这里没有意义，它仿佛是停滞了前进的脚步一般，凝固在星际宇宙间，永无终结……就在这样一个死一样沉寂的宇宙里，偏偏却有着孕育了无数生命的星球存在。在这些生命的概念中，时间奔走如飞，不经意间每分每秒便悄悄地从身边溜走了，于是所有的生命都在拼命努力拼命争取，希望能在有生之年为这个世界留下一些属于自己的烙印。有个别的生命难耐寂寞，偏又野心勃勃，于是便开始了战争，他们掠夺一切，妄图征服一切。还好命运是公平的，善良而爱好和平的人们不允许有坏人称王称霸，他们站了出来，在自己变成废墟的家园上，用无法撼动的正义去驱逐邪恶，保卫属于自己的那一片纯净天空。

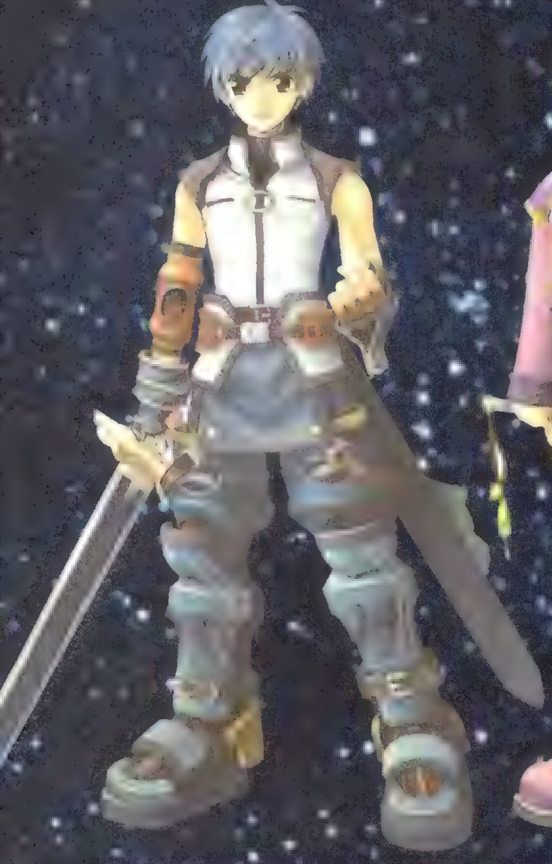
宇宙历372年，邪恶的十贤者想要利用自己的能力来征服世界，可是有12位英雄前赴后继地结成了同盟，共同向十贤者发动了战争，善与恶的大火拼，最后以邪不胜正的结局告终。400年过去了，人们似乎早已忘却了战争，忘却了邪恶的存在……宇宙历772年，一场莫名的战斗揭开了故事的序幕。

其时，银河联邦已完成了大约三分之一的宇宙探索，所有的人类达到了前所未有的团结繁荣状态，各种科学研究也空前的发达起来。主人公名叫费特（英文Fate，日文フェイト，命运的意思），是联邦中赫赫有名的纹章遗传学家——莱因戈德（Linegod，ラインゴッド）夫妻的儿子，受父母工作影响，从小对纹章遗传学便无师自通，热爱剑术，为人正直，自信心极强。费特有一个青梅竹马的好友——索菲娅（Sophia，ソフィア），她像对待兄长一样仰慕着费特，擅长纹章法术的使用。一次，费特与父母和索菲娅同去海达（ハイダ）行星度假，不料在海达却遭到了神秘宇宙军团的袭击，费特与父母失散，只得带着索菲娅一起逃到了避难所。途中，费特遇到了父母，不过神秘宇宙军团却集中火力向避难所展开了攻击，费特的父母双双罹难。强忍着刻骨的悲痛，费特担负起保护索菲娅安全离开的重任。

费特和索菲娅在避难所里遇到了同来避难的宇宙巡回旅行艺人——天真烂漫的少女索芙（Souffle，スフレ），她有着褐色的皮肤和银色的头发，举手投足都显得那么活泼可爱。

STAR OCEAN
Till the End of Time™
スターオーシャン3

星之海洋3

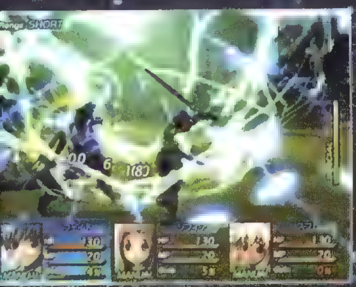


フェイト・ラインゴッド
FATE LINEGOD
费特·莱因戈德

ソフィア・エスティード
SOPHIA ESTEED
索菲娅·爱丝提德

スフレ・ロゼッティ
SOUFFLE ROSSETTI
索芙·罗赛帝

クリフ・フィッター
CLIFF FITTER
克里夫·废瓜



双手上那对系着红绸带的腕轮便是她的武器。三人一起开始了充满幻想色彩的惊心动魄的大冒险。

费特生活的世界，是一个文明程度极高的世界，到处都是高科技的产物，可根据最新公布的情报来看，费特又和一个名叫克里夫（Cliff，クリフ）的成年男子在一个像是中世纪欧洲的地方见面了，克里夫身高高达196cm，可身体反应却迅捷异常，是天生的格斗家。那个地方到处都是古典的风情，究竟是未开发的行星？抑或是时间倒流……？暂时不得而知，期待更新的报道！

另据开发者山岸功典先生和五反田义治先生介绍，本作的副标题——直到时间的终结（Till the End of Time），从字面上来看是这个意思，可实际上最重要的是为了强调"永遠"这个词的深层次含义，从这点来看，副标题还包含有揭示游戏内涵的作用。

幻想水滸伝 III

GENSOSUIKODEN III

机种:PS2 厂商:KONAMI	类型:RPG
媒体:DVD-ROM	发售日:2002年7月11日

《幻想水浒传3》先行体验~连载第一回

文/KONAMI特约作家——宫部 美幸

我是宫部 美幸，本行是专业作家，但是非常喜欢电子游戏，尤其是RPG。作为对自己水平非常自信的游戏女玩家，这次被KONAMI请来制作本专题，对于我个人是很愿意接受的，嘻嘻……这是众多“幻水”FANS梦寐以求的事情！

其实我本人的工作与游戏产业基本上没有任何的关系，也不过是众多狂热的“幻水”FANS之一而已。平时除了写作以外，就是和另外两个作家共同维护我们的网站“大极宫”（另外两人是‘大泽 在昌’和‘京极 夏彦’）。今年年初，有一次更新网页的时候，我本人使用了“今周由女玩家发言”的标题。并在更新中提到为了更好的迎接《幻想水浒传3》，我已经把一代、二代和所有的外传都ENDING了……可能就是因为这段更新被眼光敏锐的KONAMI“幻水”制作组发现了，于是我就成为了玩家中的幸运儿！

最初的坦白

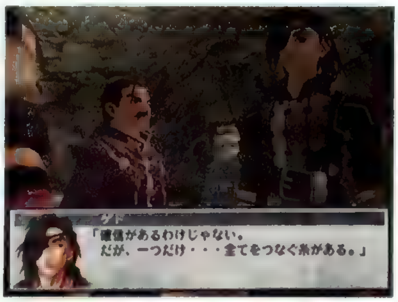
在32岁的时候，我本人才第一次接触到游戏的乐趣，到现在41岁刚过几个月，我这个欧巴桑（大婶）的游戏年龄还不到10年呢。想必有人会说：“噢！和我妈妈一样的岁数呦？！”对了，这就是《幻想水浒传》系列的魅力所在。我个人的话到这里就算完结了，下面有我自己预定的目标，至于是否能顺利完成，让大家来监督吧——

1. 尽可能的完全依靠自己努力来完成游戏。

2. 108星仲间，我不会在第一次游戏的时候就可以顺利得到。但这次也要认真地玩，尽量争取把108星的样子都见到。

3. 最重要的是我逐一寻找前几作的人物或是有关系的角色出来，那是我的根本目的！

对我这个“幻水”迷来说，个人最期待可以在游戏里见到原来的“天孤星”，我可是此角色的FANS!想想看，那流浪汉这么多年来到哪里去了呢?还是天天喝斥他的星辰剑吗?“天暗星”的“青雷”之名早已威震大陆了吧?战士村的年轻情侣开始幸福生活了吗?……许多都是我迫切想知道的！



马上开始游戏！这是现在充斥我脑海的唯一信息。于是在KONAMI公司职员的陪同下，开始了《幻想水浒传3》。

OPENING

一直以来，《幻想水浒传》系列就以极为秀丽OPENING动画和悠扬的主旋律音乐吸引玩家，这一回依然不会例外。动画在PS2上得到了近乎完美的再现。登场人物众多，我依稀可以感到，虽然距离前作时间已经15年，但很多人物都似曾相识，让系列的老玩家感动不已！音乐方面，有“姬神”先生的加入，使得原来就是强项的主题旋律达到了出神入化的程度。多处长音的表现，让听者不由得击节叫好。我本人就反复欣赏了数次，才进入游戏。

“NEW GAME”选择以后，就会出

现一直听说的选择人物画面。这回故事的进度是同一时间内,从三个主人公不同的视点来进行游戏。

一个故事的进行通过三个主人公的不同视点得到体验的这个系统,在游戏界是划时代的,但在小说中却很早就被运用了。比如在发生重大事件的时候,相关的人物在那个时刻分别在做什么,都单独得到描写。这就好象织网一样,一条条线组合而成一个大的故事流程。

不过小说也有缺点。那就是在同一时间可以无限地重复这样的描写,因为故事本身不会向前发展。因此在分别描写人物的时候如果设计失败的话会给人冗长的感觉。小说是作者自己观点的体现,而读者只是被动的接受者。从这点上说的话,游戏尤其是 RPG 游戏就好多了。因为可以体会自己培养角色的乐趣,即使多少次重复这样的操作也不会感觉无聊,真是很不错。

三个不同主人公,在选择上让人很头疼,到底要选择谁呢? 作为玩家我也难以取舍了。突然脑海中有一个想法,是不是可以先选择一个,然后第二遍游戏的时候,再选择另一个! 不过这种念头一闪即逝,冷静地想一想,游戏中不会一直按照这种表述形式继续的……这可能就是续篇的形式……

当我问 KONAMI 公司的职员时,他们却逃到制作《燃烧战车》的小组里去,看来我的猜测是有道理的呦。

我们先说说故事的发生地,一望无际的平原格拉丝兰德,各地分散着各个种族与国家。虽然杂志在介绍的时候没有提过,但是我相信只要是“幻水”的爱好者就一定知道这块肥沃的平原。我个人记得在二代中,地煞星与地奇星都是出生自平原格拉丝兰德。当然,这也只是我个人的记忆。讨厌的是,KONAMI 公司的职员为了逃避我的提问,还是没有回来,所以在这一点上没有办法证实和补充了。

在选择人物以前,又突然想到一直扮演贯穿游戏的天间星,不知道 15 年

后,英俊的小伙子能成熟到什么样子呢?

最后是选择人物的问题,既然是女性玩家,就选择 CHRIS 这位女性角色吧! 她可是守护 ZEKUSEN 联邦的 ZEKUSE 骑士团团长。在前一次的战斗中代替因被突袭而死的骑士团团长和副团长指挥战斗,并取得了奇迹般的胜利。因为突出战绩而被指派为骑士团团长。绰号为“银之少女”。

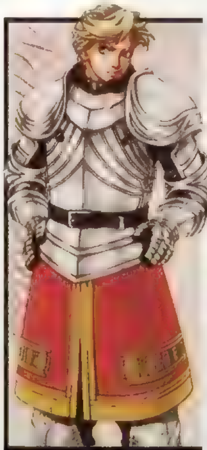
游戏一开始,在欧洲中世纪风格的街道中,一队骑士团正凯旋归来,接受沿途群众的夹道欢迎。走在队列最前头的是身着银盔银甲跨下白马的骑士团长 CHRIS。虽然她在用微笑回报群众的欢呼,但是内心深处却在对自己说:“骑士不是用来摆设的!”

CHRIS 是骑士团代团长。不过千万不要叫她带有女性称谓的称呼就是了,否则会遭到呵斥的,看来我们这位女骑士很在乎性别呢。尤其是她当上团长是因为在战役中团长和副团长都战死的关系。虽然她最后带队取得胜利,但就在两个人的葬礼还没有结束的时候就召开盛大的庆祝凯旋仪式,CHRIS 对此非常厌恶。

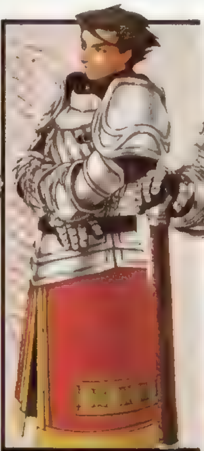
下回待续……

杰克:哈鲁莫尼亚神圣国边境警备队第 12 小队成员,使用自造大型火器,担任小队远距离支援,不爱多说话

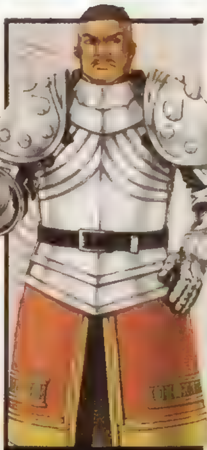
究卡:哈鲁莫尼亚神圣国边境警备队第 12 小队成员,行动缓慢,但攻击力超群。不过缺点是过于喜好喝酒



博尔斯:ZEKUSE 骑士团团员,团长 CHRIS 的贴身侍卫,剑技优秀,被称为“烈火剑士”



帕西瓦尔:ZEKUSE 骑士团团员,团长 CHRIS 的贴身侍卫,出剑神速,被称为“疾风剑士”



莱奥:ZEKUSE 骑士团团员,重装备骑士,善于使用巨大战斧,责任感非常强

路易斯:ZEKUSE 骑士团见习骑士,编入骑士团就没参加过任何的战斗,缺乏真正的考验

BIOHAZARD: condition that constitutes a threat to human beings, especially in biological research or experimentation.

导致生物危害的生物制剂，造成如传染性细菌或对人类构成威胁的疾病，尤指在生物学研究或实验中出现的现象。

The potential danger, risk, or harm from exposure to such an agent or condition.

危险来自面临于此类制剂或其状态的潜在危险、风险或伤害。

——美国传统辞典（双解）

BIO——前缀，表生命，生物

HAZARD——1：一种骰子游戏

2：机会，偶然的事

3：危险，公害

——新英汉词典 增补本

BIOHAZARD：生化危机在英语中，是用来表示生化灾难的新词汇。是一种生物学的危险或生物学的特定状况，当其发生时会对人类或自然环境产生威胁。发生这种状况时称为生化危机。

——CAPCOM 官方解释

1998 年 7 月……

美国中西部浣熊市郊外阿克莱山地。连续发生猎奇杀人事件。浣熊市警察局投入特殊搜查部队 S. T. A. R. S. 的 Bravo 小队进行调查。

是夜，S. T. A. R. S. Bravo 小队乘直升机前往事发地点进行调查。在接近事发现场附近的森林时，突然坠毁……

虽然 Bravo 小队全员脱出成功，但全体队员基本上失去了所有的装备。

坠落地点附近，Bravo 小队成员看到了被彻底破坏的囚车，和被惨杀的海军宪兵尸体。

Bravo 小队长看到从护送车向公园方向逃走的原海军军官比利，随后小队长立即指示小队成员前往调查。

当一切发生的时候，谁也没有想到这将是整个浣熊市加 10 万无辜市民步入毁灭倒记时的开始——

预定 2002 年夏～秋发售的《生化危机 0》，从故事时间上看，是整个“生化危机”系列的序幕，浣熊市悲剧的乐章从这里开始第一个音符。

对于这款游戏，“生化迷”们也是期待了许久。毕竟这是由人气度极高的 Bravo 小队随队少女医护——雷贝卡领衔的作品哟，这位妹妹在重新制作的《生化危机》里，变得更加可爱了！在后面的制作秘录中，有《生化危机》制作小组对制作雷贝卡时候的思路，雷贝卡的 FANS，请跳过以下章节，直接进入后面的秘录部分。

在该作中，客串的男主角比利也是背景极为复杂的角色，这位被指控无辜杀害 23 人并被判处死刑的海军少尉，身份极为神秘，值得玩家们关注。从“生化”系列的副角色一贯传统来看，估计比利难逃厄运的，能否享受到 3 代救助吉儿的卡洛斯一样的待遇，我个人认为那要看总监督“三上 真司”决定剧本那段时间的心情了。

新加入的系统

搭档切换

也许是因为当初《生化危机 2》的极度成功；也许是因为这次的舞台是狭小的火车车厢；也许是因为想让游戏更加扣人心弦……其

实对我们玩家来说，管他是因为什么，反正这次游戏添加了这个系统，大家还是先了解一下为好。

简单解释就是两个角色共同进行游戏，比当初《生化危机 2》的利昂篇和克莱尔篇更加互动。当你控制蕾贝卡的时候，比利处于理论上的停滞状态，可以被敌人任意攻击，直到你切换回来控制或者他死去，反之也是相同。两人之间，通过互换道具来破解迷题，或者开启机关，甚至共同对敌。

如此的新系统，不知道玩家怎么看，不过有《生化危机 2》在前，怎么说这次也只能够是 2 代系统的强化版本而已。

道具配置系统

时空箱不存在了！其实说实话，从《生化危机 维罗尼卡》开始，我们就可以感觉到，一直陪伴我们的时空箱在渐渐减少出场次数。尤其是到了 NGC 版重新制作的《生化危机》里面，更能明显地发现，时空箱这在游戏中唯一给玩家不真实感的系统，正在被 CAPCOM 所渐渐取消。

这次好了，游戏的感觉的确是真实了，但相对于一大部分玩家来说，可就有点痛苦喽。道具一旦过多，又没有当初体贴我们的时空箱，天那！这将是个难以想像的冒险。

话说回来，关于这个系统的解释目前还很不完善，只知道是两人可以把道具放置在地上，让另外一人取得。这样的话，在解密和开启机关上，相对来说，变化就会得到一定提升。

附带《生化危机》制作秘录

NGC 版《生化危机》得到了日本游戏业界的一致好评。虽然我们玩起来，游戏的画面切换时会出现极为恼人的停顿，让游戏的连续性受到影响。但总体来说，CAPCOM 这次的确是很下功夫，从下面节选的《生化危机》官方网站上的制作访谈，我们可以深入地了解这部作品的完成过程和其中鲜为人知的秘闻，同样我们也可以看到《生化危机》系列制作组成员最真实的一面。

★真实感的恐怖是怎么创造的★

讲述者总画面监督：片贝 直纪

代表作——《生化危机 3》

在初期绘制背景的时候，我比较在乎的是："不能做出死气沉沉的画面！"换言之，不要做出像相片似的画面，而是要做出"好象随时会有什么东西窜出来！"的效果。

过程中最难的就是要如何表现出恐怖。三上 真司监督从一开始看我绘制的背景就常常直接了当的说："只是漂亮而已，并不恐怖！"

因为我们两人的喜好与感觉都不同，所以我觉得意见会常常相左也不稀奇，但是三上监督对很多张画面里恐怖面的思考方向都很敏锐，总是毫不留情地指摘我，所以我心中给他贴上了"顽固男"的贴纸。（这不是否定他，其实我认为我们俩都很顽固）可是我想最后三上监督还是真的低头，让顽固的我放手去做了。

只是把初代《生化危机》重新随便做做，我可是不干的。假如只是要做的真实，现在的硬件支持和技术支持，不会困难。但要表现出空气的流动，空气的震动，寒冷与温暖，还要把这些表现放在画面适当的地方，再有就是以光影来烘托出人物与怪物的存在感。这几点就是这次的目标，也就是我所理解的三上监督说的"真实感"。

★人物设定上的秘密★

角色设定：吉村 健一郎

代表作——《生化危机 3》

Chris

CAPCOM（不知道为什么？）对于手臂的肌肉特别讲究，当初让我重做了三次才做好。

对于衣服皱折的处理遇到困难的时候，总是盯着街上行人裤子皱折的线条看，职业病。

Jill

Jill 的脸我们尽量做的接近模特儿的脸，再加上一点她自己的特征，这样我觉得会比较有个性。

对于身材，是三上监督与我的喜好大战。最终是充分揉合了双方意见。

胸部下的带子，是为固定肩部护具追加的装备，在不延长的情形下增加细节描绘。这带子也有强调胸部的目的。

Wesker

把初期 Chris 的装备服装全部改成黑色，Wesker 的雏形就出来了。和 Barry 一样，要找 Wesker 的模特儿也很麻烦，没有有个性的脸。从原本的脸加以大幅改修，就做出了很有 Wesker 感觉的爬虫类脸。虽然在玩游戏的时候看不到，把墨镜拿下来的脸也是很帅的喔。

Rebecca

容貌经过大幅改修，几乎原来模特儿脸的痕迹都不在了。不过基本上是以实际存在的人为基础，再加工出来的，我认为真实感做出来了。

总之，是以："无论谁看到都会觉得可爱！"为参考来做的。Rebbeca 的疯狂 fans 也是很多，而且这次的设定还要在《生化危机 0》里作为最终形象，在制作的时候我们也是感到这些压力。

这次的 Rebecca 为《生化危机 0》做了（游戏的）原则性的设计，有点辛苦。我们拿下了头巾和耳环（背上的红色十字也是头大的部分）。

★Gamecube 可以做出什么★

视觉效果总监：桥本 佑介

代表作——《生化危机 3》、《鬼哭》

游戏没有系统制作前，我们制作的对外公开的那几段背景动画相当美丽，外界评论也都认为气氛营造非常好。

之后制作组里出现了如此的情况：

"那我们从开始就全部用动画表示吧？"看这些自己精心制作的动画，成员们无视主机的能力，心中的梦想开始膨胀……当时大家的心情我很了解……

随后被外界夸奖冲昏头脑的成员们，还有更加过分的思路：

当组员们拿着 v8 开始拍摄游戏素材的时候……

"我们用电影合成特技那种蓝幕的方法来合成吧！？"

"干脆游戏过程全都制作成类似电影的表现手法？"

"这不是挺有趣的吗？"

"技术的话，不担心吗？"

"现在什么技术没有呀？！"

组员们的呐喊我都听到了……一阵恶寒在我身体里游走……

血的表现

"感觉起来像是红色的玻璃纸？"监督对制作的样本说。

"加点光泽不好吗？"新来的说。

血是本游戏中一直会见到的记号，假如做得稍稍有点偏差，就会让整个游戏感到不对劲。

在《生化危机》里面，血的表现是最重要的课题。三上监督对血的要求是：

"看起来要是真实的，可是在游戏里面要淡化表现，喷溅出来是绝对不行的！不能让任何游戏者有嫌恶感，这是底限。"

在游戏里面有些地方会用血来造成冲击感，可是不会满满的到处都是血，只会在地板上，或者是弄得若隐若现来烘托恐怖的高潮，然后把血流的方向弄得夸张一点，让人感到震撼。为此关于液体的流体表现，我们也花了点时间去研究。

★丧尸的声音是声优的配音★

声效总监：森 敦史

代表作——《恐龙危机》

《恐龙危机 2》、《逆转裁判》

《生化危机》我首先考虑到的就是要沿袭它独特的空气感（弥漫在空气中的恐怖感）。

敌人的声音

这一次我们与好莱坞的音响效果公司 soundelux 共同制作，在制作开始之前我们得先让他们了解游戏性与敌人的特征，为了这个原因我自己就很频繁的往来好莱坞与日本之间。

当时我特别向他们一再声明的一个特征：

"只听的到声音，可是敌人却还没出现！"这种状况之下，玩家能够只听声音（呼吸声或脚步声等）就能判断这是什么敌人，以及敌人所在的位置。

实际上是我告诉 soundelux 的工作人员敌人的声音该是怎么样的——

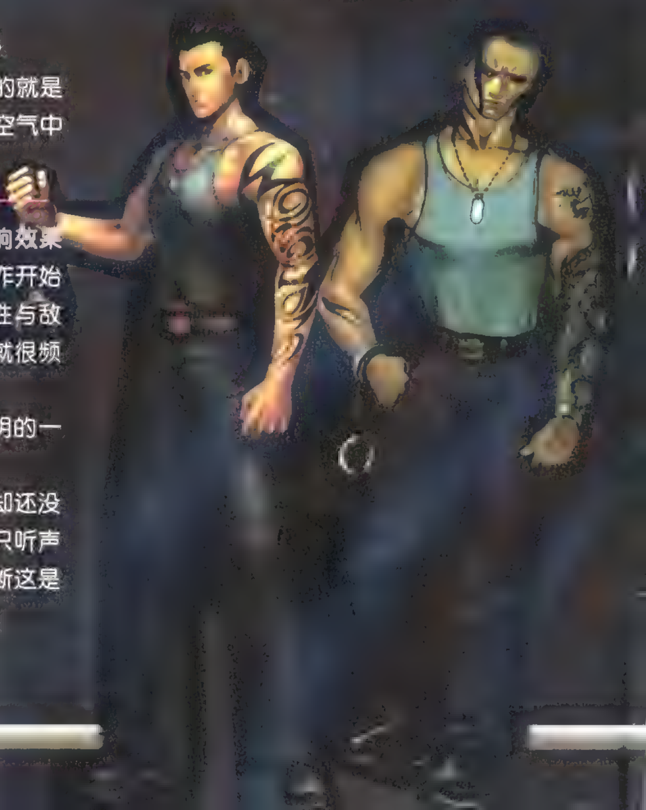
Hunter（猎食者）的动作在动静之间是有点差距的，必须要高明的表现这一点。在它普通待机时的呼吸声与脚步声我们以低音为主来制作。反过来说，它见到了主角之后就会立刻像豹一样敏捷的攻击，那么攻击时的声音我们就调整成不会超过生物能发出的范围的狂暴的高音。当然，我们在攻击声之中，很生动的加入——玩家一听就有"听到这声音，不小心就会完蛋！"的觉悟。

关于丧尸的声音，我很难向 soundelux 的人说明，于是自己示范发了几声，结果对方说还是不了解，最后决定找声优（配音人员）。

丧尸光是声音就用了 1000 种以上的素材。这次的游戏里面出场丧尸超过十种，我们根据各自的特征加工声音来符合他们的形象。我们在取得平衡方面很注意，不能弄得太激烈也不能弄得很愚蠢。

最后做出了很有凝聚力的声音。

soundelux 公司——是设立于 1980 年代初期的音响效果公司，这家公司在业界是拥有许多优秀成绩并很有名的公司。现在改名为 DMG（Design Music Group）。代表作品有《生于七月四日》、《刺杀肯尼迪》、《变脸》等等。



★我要去巴西种咖啡豆★

首席程序师：本家 秀成

代表作——《生化危机》

《生化危机 2》、《生化危机 3》

团队组成与监督

2000 年后半年，公司将现有《生化危机》团队的成员集合在会议室里，宣布将以 Gamecube 为硬件，重新制作《生化危机》，接着就是宣布："监督将由三上先生来担任！"

当时大家就议论纷纷。

"重新制作？"

"监督是三上先生？"

"啊……这样工作会很辛苦……"

这时候，老实说我心里有点高兴，"《生化危机》、三上的话，还有可以再发挥的地方……"

不过不管怎么想，听说要做成两片装，也实在很突然……

"不能做一片吗？"就算我很试探性的这么问，也只能从监督那里得到斩钉截铁的回答："要做成三片也行，一片休想！！"

就在这种答案之下工作展开了。

硬件研究与动画背景

既然决定了是 Gamecube，为了了解它能够发挥到什么地步，硬件的研究展开了。除此以外因为游戏大部分都要使用动画背景，所以其它方面的研究只好都交给别的成员了。

事实上是怎样呢？其实最初小组也只有 4 个人，要兼顾到研究与制作两方面实在真的是很辛苦……

虽然动画背景还没有做到一个有系统的成果，可是三上监督看到发表时观众人山人海的样子，豪气万千的公开说"做的不是很棒吗！？接下来也要这么搞下去！！"

说起来，就好象是被强迫的一样，我心里七上八下的……不过到最后还是做到了（虽然玩家看起来是理所当然的）。在这里还要感谢任天堂的多方帮忙，真的谢谢。

辞职和新的员工

2001 年春天到秋天，我觉得春暖花开的时候，一个老成员留下一句话："我要去巴西种咖啡豆！"之后辞职了。

四月过了一半，有个"老江湖级"的新进员工（以前做过不少游戏）加入了团队。他以前参加制作过初代《生化危机》，就像是"生化危机活化石"一样。

到了夏天，《鬼哭》、《逆转裁判》、《black black》，这几个游戏的工作结束了，从各自的小组里一共又来了 6 个程设，最后我们总共有 11 个程序员了。

制作过程中的情况

讲到制作室里面的最真实情形，其实就是一堆人在那里胡说八道。

"把鲨鱼的身长做到 8 公尺……"

"混蛋！那放进水槽就动不了了！"

"红色猎食者的速度加到三倍！"

"你不是认真的吧……"

这些也不知道是不是开玩笑的话总是充斥耳边。

姑且不说这些只是停留在口头的东西，在做流血画面的那时，我们抱著"血啊！哗啦哗啦的流出来感觉真好！！"这种想法来做，结果最后就被监督淡淡的一句："血流得太多了。"击沉了——

那是我们制作过程最快乐的一段时光，也是增加人手后，"赶工暴风雨"开始前的最后一刻宁静。

就因为是"生化"

差不多夏天也要过去了，此时工作已经进行到了"试玩"部分（敌人的行动，房间里的动作等等），为了不要让游戏的方向错误，以及为了分配工作，我们把半成品烧成光盘，就可以像成品一样的游玩。

然后，10 月份与 11 月份的 ROM 里，洋馆大部分都已经完成了，当我觉得"看起来应该可以在发售期限内完成的样子吧……"的时候，三上监督验收之后说：

"生化危机不只是这样……"

的确，是不该只有这样……

接着，三上监督决定——"别墅内要进行大变更！"

变更？！……来得及吗…………

监督："就因为是'生化'所以……"

——………

同时丧尸也被要求大幅修正。暴走丧尸就是这个时候做出来的。12 月变更的部分大部分是房间，最后总算也是做完了。新年只放 31－2 号的假！

你把我当白痴耍呀

程序员全员放假回来之后，就又在一起共同生活了两个月。这时候大家又流行感冒，印象中（感冒）应该也（好不容易）差不多都好了吧……

期间的事情因感冒都忘记了……

到最后，我们完成制作以后，将成品交予监督。没有想到的是这次监督毫无意见？！突然卸去重负的我没来得及将消息传达，就倒在椅子上休息了。

在迷糊的时候，一位程序员的后辈很直接地过来问我："真的做完了，没错吧？？？"

我没多想就回答道："嗯…算做完了吧……"

他立刻回答我："你把我当白痴耍吗！！？"

当时我有点糊涂，后来想是因为年前发生的大修改事件，让新人不敢相信这次游戏完全通过监督的审测……■

约定之地 Riviera

7月12日BANDAI将发售一款全新的WonderSwan手掌机，名字叫做“SwanCrystal”水晶天鹅。SwanCrystal严格来说并不算是一款全新的掌机，因为它的外形和硬件依然沿用了WSC的设计，只是将以前WSC的液晶屏幕换成了效果更加出色的TFT反射型液晶，该种液晶通常用于笔记本电脑以及PDA上的显示部分，TFT液晶屏具有色彩鲜艳，反应时间快的特点，这样可以使游戏画面更加艳丽，即使在高速卷轴中也不会产生残像。该主机售价定为7800日元，依然比GBA便宜，另外从6月1日起，老的WonderSwanColor的价格将从原来的6800日元降至4800日元，降幅高达2000日元。为了配合水晶天鹅的发售，BANDAI在7月份将有四款大作推出，它们分别是：《妖精战士~机神复活》、《前线任务》、《one piece》和本次将要介绍的《约定之地~Riviera》。《约定之地~Riviera》的发售日已经确定为7月12日，也就是说，它将作为水晶天鹅的首发软件出现，下面我们就来看看这款游戏究竟有什么与众不同的地方。

《约定之地~Riviera》充分利用了全新TFT液晶屏带来的华丽视觉效果，可以说是一款为水晶天鹅度身定制的游戏软件。相比以前的WSC游戏，《约定之地~Riviera》在画面上要鲜艳和华丽许多，即使和GBA相比也毫不逊色（BANDAI官方宣布这个游戏将是自手掌机开发以来画面效果最为华丽的一款）。

《约定之地~Riviera》是一款带有浓重魔幻色彩的场面宏大的RPG游戏，玩家将扮演被神界驱逐的“告死天使”与妄想毁灭世界的“魔之地狱火”展开殊死的战斗。另外游戏的系统不同于一般的RPG游戏，它采用了全新的“Easy Trigger”系统，相当容易上手。玩家不用在地图上到处寻找同伴和线索，只需按照画面上的提示按动对应的按键就可以完成绝大部分动作，再也不用为了寻找某件道具或同伴而四处奔波了。

漫长的神魔之战即将终结之际，神净化了魔界，并将隶属于魔族的精灵们安排在约定之地Riviera。然而与此同时魔神地狱火复活了，曾参与过神魔战争的告死天使Ectbel带领着他的精灵伙伴们向魔神发动了最后的挑战。

Ledah

神枪罗莱拉依的守护者，失去感情的告死天使。

Ecthel

主人公。神剑艾克赛力昂的守护者，失去翅膀的告死天使，经常和使魔猫Rothe一同出入。

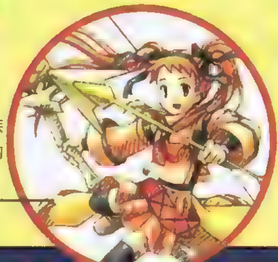
Cierra

居住在Riviera，司职智慧的12精灵族之一，在她身上究竟会发生什么事情呢？

Serene

司职勇气的12精灵族之一，如果让她成为伙伴的话，会有什么样的结局呢？

Rothe

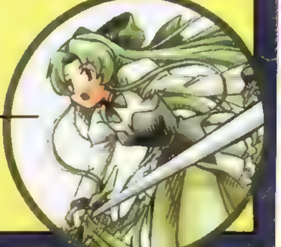


Lyuri

司职幸运的12精灵族之一，随行动与会话的不同可培养感情。

Fiaa

司职正义的12精灵族之一，如果和她谈恋爱的话，应该是一件非常有趣的事吧。



ポケットモンスター Pokémon

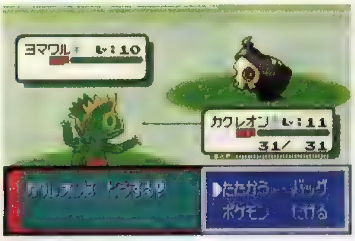
口袋妖怪 ADVANCE

机种:GBA　厂商:任天堂
类型:RPG　价格:未定
发售日:2002 年预定

如果谈到掌机上最受欢迎的游戏,相信大家一定会毫不犹豫地说出《口袋妖怪》的名字来。本游戏从 GB 时代以来,每一款都能够引发抢购狂潮,其系列累计销量更是达到了上千万的天文数字,不仅仅是在掌机领域,甚至是在家用机领域也很少有能出其右者。《口袋妖怪》系列对于任天堂来说则不仅仅是一部成功的游戏那么简单,它可是说是担当了任天堂复兴大业的一颗重要的棋子!在 N64 销售不如人意的时候,口袋妖怪带动了 GB 和 GBC 的第二次热卖,并且将热度迅速扩散至全球市场。除了游戏本身,和口袋妖怪有关的一系列周边产品如玩具、饰物、动画、人物版权也是热卖不断,其创造的市场价值足以使任天堂赚得盆满钵溢。当然,口袋妖怪最重要的意义还在于使任天堂早在 GB 时代就奠定了掌机市场无法撼动的霸主地位!

早在 GBA 推出之前,就有不少人预测和 GBA 同时发售的游戏中应该少不了口袋妖怪的影子,但是直到现在,任天堂依然迟迟不肯打出手中的这张王牌,也许王牌需要在最关键的时候使用,而现在任天堂终于决定要出手了!毫无疑问,本次口袋妖怪的推出必将带动 GBA 新一轮的销售狂潮。

在本次的情报中,任天堂首次公开了战斗画面和女主人公角色造型。从公布的画面来看,游戏的画面素质并没有太大的提高(和 GBC 画面相比),除了色彩鲜艳一些之外,并没有感觉到 GBA 机能给人带来的震撼效果,希望这只是开发中的画面,在游戏正式发售时效果会更加华丽。另外在本次公布的画面中虽然没有看到超人气妖怪皮卡丘的身影,不过倒是发现了一个新的妖怪"卡古莱恩",这个妖怪长相酷似"恐龟",是去年公映的口袋妖怪剧场版中新加入的角色,看来本次新作中的妖怪还是十分令人期待的。



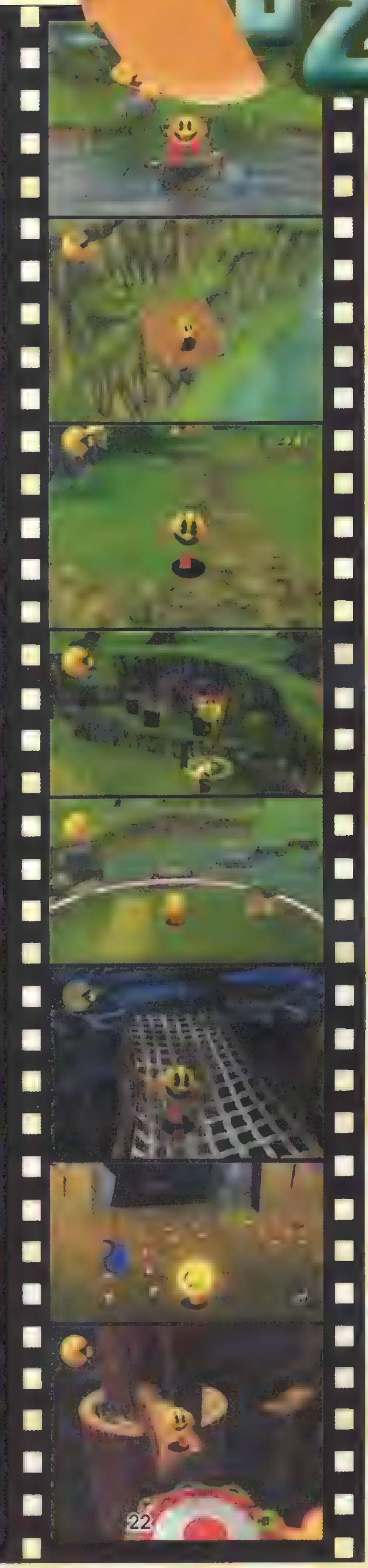
新妖怪"卡古莱恩"登场

本次还公开了游戏中另一名女性主人公角色,该角色第一次登场是在《口袋妖怪～水晶版》中。在游戏中选择男主人公或是女主人公都会给游戏带来一些变化,不过究竟两者有什么差别目前还不能确定。

遭遇妖怪,战斗开始

男主人公在野外碰上新的妖怪,于是一场战斗不可避免地展开了。主人公眼见形势不妙,立刻扔出怪物球,召唤出妖怪与之死磕,自己则在一旁哼着小调:"有怪兽!有怪兽!……跟着我……"

吃豆 PAC-MAN WORLD 2

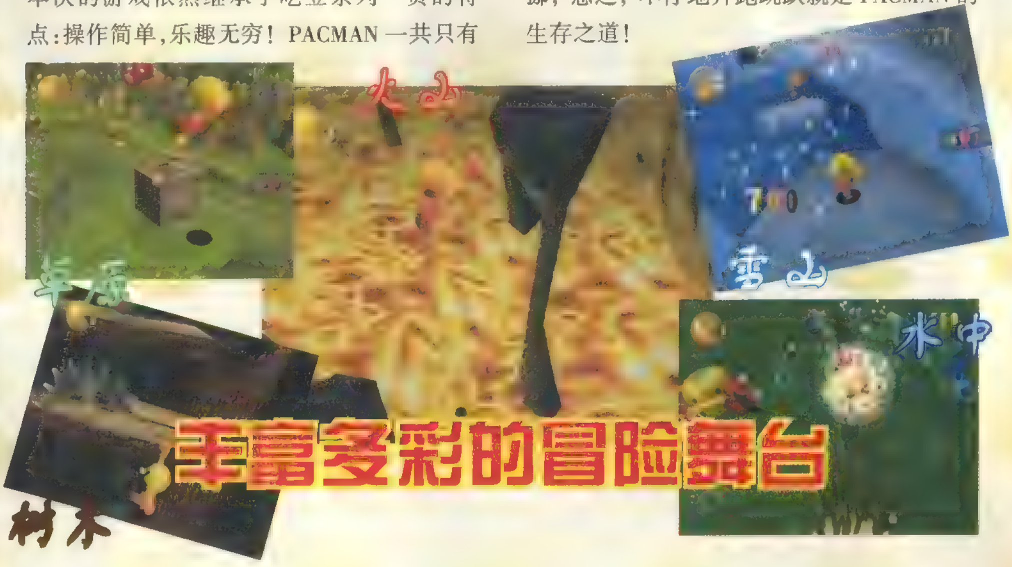


最早接触 PACMAN(吃豆)这个游戏是在小学的时候，当时在一台苹果电脑上看到了这个游戏就忍不住亲自上阵体验一把，没想到这一体验就是整整一个下午。虽然游戏的画面在现在看来十分简单，但是在当时却使我震惊不已，到现在还记得当 PACMAN 吃掉宝物反过头来追逐怪物时的爽快心情……许多年以后，才知道 PACMAN 是由日本著名游戏厂商 NAMCO 制作的动作游戏。

本次在 PS2 上全新制作的《PACMAN WORLD2》是为了庆祝吃豆诞生 20 周年而专门制作的《PACMAN WORLD》的续集，无论是画面还是游戏性相比前作都有很大的提高。不知道大家有没有接触过 NAMCO 制作的另一款 ACT 游戏《风之克罗诺亚》，本次的《PACMAN WORLD》从画面风格上就和它十分相像，由多边形构成的世界加上造型夸张可爱的人物完美地再现了吃豆那种轻松幽默的特点。

虽然从画面上看和原始的吃豆有着极大的区别，但是游戏的规则还是老样子：操作 PACMAN 躲避敌人的攻击，同时吃掉散落在各地的金币。如果能够吃掉足够数量的金币，还可以回到 PACMAN 村中去重温一下当年的名作。在 PACMAN 的村庄里设置了街机游戏厅，这些游戏机其实就是 NAMCO 以前制作的吃豆系列游戏，真是十分令人怀念啊！本次的游戏依然继承了吃豆系列一贯的特点：操作简单，乐趣无穷！PACMAN 一共只有两个基本动作：跳跃和前冲，虽然动作简单，但是在游戏中却有无穷的变化，面对怪物追逐时需要埋头冲刺（当然送到嘴边的金币还是要一口吃下），在遇到障碍时需要闪转腾挪，总之，不停地奔跑跳跃就是 PACMAN 的生存之道！

机种：PS2	厂商：NAMCO	类型：ACT
发售日：7 月 25 日	售价：6800 日元	



捉鬼记

机种:PS2　厂商:EIDOS/ARTOON　类型:ACT
发售日:2002 年 7 月上旬预定
价格:6800 日元　媒体:DVD-ROM

是 EIDOS?真的是 EIDOS?!我没看花眼吧，这可是 CLOUD 最欣赏的欧美游戏厂商之一啊，原因嘛，当然是《古墓丽影》喽（CLOUD 可是曾经被无数人尊称为“古墓大师”哟~）。正在脑海中不停幻想着她该有什么样的表现时，又一小行文字映人我的眼帘:ARTOON,这是什么?仔细一看方才醒悟，ARTOON 是 EIDOS 在日本的一个制作小组，其名称“ARTOON”其实取的是“ART(艺术)”和“CARTOON(卡通、动画、快乐、开朗、健康)”二者共同的含义。这个小组以前曾制作过在日本以外的国家极为畅销的游戏，现在又开发了这款原创本土游戏——《捉鬼记》，别人怎么评价我不管，我肯定是一定要玩儿了。

游戏的画面比较倾向于美式风格，人物形象较为粗犷。故事讲述的是一个捉鬼专家（其实是恶鬼猎人啦，不过 CLOUD 突然想到了《捉鬼专家》这部周星驰的电影而临时篡改的名字，呵呵~~）乔治（ジョージ）在接到他青梅竹马的朋友——阿莉茜娅（アリシア）的电话后，飞赴欧洲，并开始在一幢闹鬼的别墅之内冒险的故事，也许，阿莉茜娅和这幢别墅还有着千丝万缕的联系——

主人公乔治有一套捉鬼专用设备（怎么跟任天堂的路易似的）——头戴式鬼波接受器、鬼形窥视仪和一把类似渔枪四爪摄魂梭(此名称纯属自创,如有雷同纯属巧合,谢谢~),另外还有一只净化桶,利用电脑分析被捕捉鬼魂的各项资料，了解它们的死因,有冤的申冤,有仇的报仇……

在别墅当中出现的鬼魂大约有 200 种,每种都有自己的名字,捕获之后便可获悉其悲惨的过去。全部游戏共分 9 关,虽说数量不是很多,相信流程应该不会太短。像这样的恐怖类的游戏,目前似乎颇受好评,比较典型的是 PC 上的《鬼屋魔影》、PS2 上的《ZERO》、NGC 上的《路易的公馆》,不知她能够在日本有什么样的成绩。不过就个人意见,因为本作采用美式的画风,加上全程的英文配音和日文字幕，也许不是很容易打动日本玩家的心,当然,《生化危机》系列是例外。

神机世界 EVOLUTIA

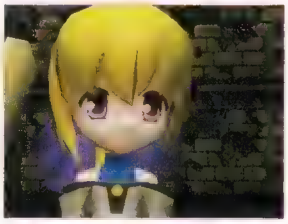
主人公 马古·朗恰

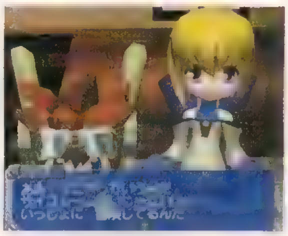
机种:NGC	厂商:ESP/STING
类型:RPG	发售日:7月26日发售预定
价格:6800日元	媒体:8cmDVD-ROM

最初在DC上发卖的本作是DC初期为数不多的RPG之一，它以清新有趣的风格和可爱搞笑的角色设定曾经吸引了不少玩家的注意。由于一代的热卖，使得其续作再度登陆DC，并且同样获得了不俗的业绩。NGC版的《神机世界》作为一款一代的接续篇游戏（编者按：其实和移植也差不了多少……），不但完全继承了原作的风格，还在其原来的基础上大幅增强了游戏的画面，修正了许多的事件分支选项，并将游戏的平衡性重新调整，还有，在迷宫中的探险也加强了不少。总之，也许你在拿到这款游戏的时候根本看不出来她和原来的版本究竟有何相似，也许，她就是一款全新制作的游戏也说不定……

游戏的主要任务是在古代遗留下来的遗迹当中搜寻各种贵重的宝物，本作的世界在几万年前曾拥有过极度辉煌和发达的文明，不知什么原因毁灭掉之后，为现在的这个世界留下了大量的遗迹和宝物。有这么一种人，他们因为持有名叫“サイフレーム”的道具而被人们称为“冒险家”，这类人靠挖掘遗迹当中的宝物谋生。本作的主角是著名冒险家族“朗恰（ランチャー）”的继承人，名叫马古（マグ），年轻的他一直有一个梦想，那就是要做一名完全超越自己父母的伟大的冒险家，为了实现这个目标，他与一名神秘的少女莉妮娅（リニア）日复一日地在遗迹当中探寻，都希望可以达成自己的梦想。

在游戏中，有一个名叫“ソシエテ”的考古研究机构，其存在主要是为了调查研究各种古代的文明。主人公马古可以先来这里接受前去遗迹调查的委托，然后进入遗迹冒险，不断搜查各式宝物，最终完成委托的任务，返回ソシエテ后即可从那里得到相应的报酬。另外，其他宝物也可在此卖个好价钱，如此一来，资金就不用愁了。如果不卖钱，也可将某些道具加工成其它的道具，说不定会有更好的东西出现哦～～





切茵·冈

派帕·博库丝

格莱·耐伊德

莉妮娅·嘉侬

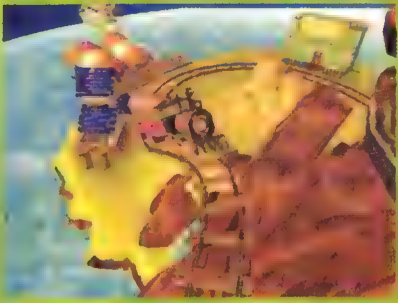
迪斯尼魔法乐园

Disney's マジカルパーク

不知是否由于《王国之心》的热卖使各大游戏厂商看到了迪斯尼动画人物带来的巨大潜在市场，HUDSON 继 SQUARE 之后也宣布推出一款以迪斯尼动画人物为主人公的游戏《迪斯尼魔法公园》，不过与《王国之心》不同的是该游戏以 NGC 为开发平台，并且游戏类型也变为了动作类。

游戏的画面一眼就可以看出是任天堂主机游戏的风格：人物造型可爱，场地颜色鲜艳，气氛轻松有趣，虽然可能会让人觉得有些偏向低龄化，但在玩过了太多的血腥打斗的游戏之后，转过来体验一下这个小品风格的游戏，也是别有一番风味。单就画面而言，本次 HUDSON 可以说是学到了任天堂的九成水平，如果能在游戏性和操作手感上也能达到这样的水平，那么本作无疑将是近期十分值得期待的动作游戏。

关于游戏中的角色相信不用多说，米老鼠，唐老鸭都是风靡世界的卡通人物，那么在游戏中他们会有什么样的表现呢？本作最大支持四人同时游戏，大家可以在六个迪斯尼人物中选择一名角色前往魔法公园，展开梦幻般的冒险。正如游戏的标题，本次的舞台设定在一个美丽而又奇妙的魔法公园中，魔法公园包括 8 个独立的小岛，每个小岛又有自己特有的风光。比如被茂密丛林覆盖的“野生动物园”岛，在这个岛上随时都会跑出不知名的怪兽；“山地”岛上虽然没有森林，却有一条蜿蜒曲折的盘山铁道，乘坐火车上下山又是另一番滋味；在充满科幻色彩的“未来镇”上，除了各种稀奇古怪的机器之外，还有一个巨大的航空港，不愧为一个高科技的岛屿……



除了正常游戏之外，在《迪斯尼魔法公园》中还隐藏着许多迷你游戏，它们的存在使本作乐趣大增，有时候几个新鲜有趣的迷你游戏甚至比游戏本身更加吸引人。

机种……………………………………NGC
厂商……………………………………HUDSON
类型……………………………………ACT
发售日…………………………………8 月
价格……………………………………未定

明星在这里集结

PROJECT VENUS

维娜斯计划

机种:PS2　厂商:NAMCO

类型:RPG　发售日:未定　价格:未定

在 PS2 发售初期 NAMCO 曾推出了一款很有新意的战略 RPG 游戏《莫尔莫苏 ~ 7 ~ 骑兵队》,该游戏采用军团编制的半即时回合制模式,使得游戏的感觉十分紧张刺激。但是可惜的是,该款游戏虽然系统很有创意,却没有获得很大的好评,游戏的销量也只能用差强人意来形容。作为 NAMCO 在 PS2 上推出的第一个 RPG 作品,《莫尔莫苏 ~ 7 ~ 骑兵队》拥有相当完整的世界关设定和系统设定,绝非一款粗制滥造的作品。对于前作并没有受到玩家的一致好评,NAMCO 相信也始终耿耿于怀,在事隔两年之后,NAMCO 再次推出了基于"7"系统的该系列最新作《维娜斯计划》,本作是从一个毁灭世界的预言开始的……

STORY

在一个不明来历的预言中提到:在千年到来时,会发生一场毁灭世界的灾害……虽然人们对于这个预言的真实性不敢确定,但是在 999 年举行千年祭的前夕,一股不安的气氛仍然在人们心中渐渐扩大。

主人公布莱德一直过着安定平稳的生活,但是随着女神阿丽亚的出现使得他再也无法继续以前的生活,等待他的将会是数不清的战斗。

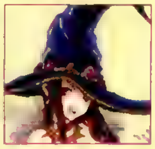
布莱德从阿丽亚口中得知自己居然已经活了 100 多岁,早在 100 年前,阿丽亚赋予了布莱德不老不死的生命,并且命令他在 100 年后去阻止预言中的灭世灾害发生。对此,布莱德将信将疑,但是当大批魔物出现在街道上滥杀无辜的时候,布莱德义无反顾地踏上了拯救世界的除魔之路。

长时间的战斗使布莱德体会了各种相识与分别,并且也增长了经验,但是阻止预言的道路依然漫长曲折……

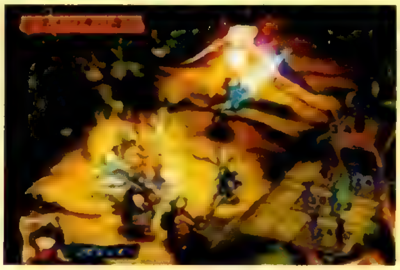
Character

布莱德: 某乡村街道自卫团的领导者,虽然表面上看只有 18 岁,但其实际年龄却已经超过了 100 岁。由于之前的不老不死事件使得他不由自主地卷入了避免灭世之灾的任务当中。为了寻找避免灾害的方法,布莱德和阿丽亚在世界各地游历,经历了无数次战斗。

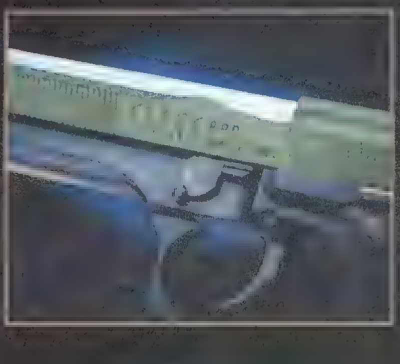
阿丽亚: 出现在布莱德面前充满神秘感的美丽女神,曾经赋予了布莱德不老不死之身,并且命令他担当起阻止预言的重任。由于阿丽亚拥有永恒的生命,因此对于他人的性命并不十分在意,正因为这点他也多次和布莱德发生冲突。



薇薇: 纠缠布莱德的神出鬼没的大魔女,她妖艳的魅力和不受约束自由奔放的行动时常会给周围的人带来无尽的麻烦。她拥有强大的力量,仿佛是一种超越时间的存在,但是,她接近布莱德的真实目的却依然是个迷。



伴随最新危机闪亮登场——武士之刃！
S.T.A.R.S.队员们的防身利器！！
biohazard
SAMURAI EDGE
STANDARD Mod.
サムライエッジ スタンダードモデル
M92F/SE.std
Mod.SAMURAI EDGE
LAW ENFORCEMENT USE ONLY



国内市场导航

北京

最被看好的，还是 PS2。当初她的老前辈 PS 就基本上打败了其余所有的竞争对手，这回也不例外。现今北京 PS2 的价格在 2100 元左右，最低的已经卖到了 2000 元以下，与其游戏质量来比较，价格可以接受。

作为 PS2 对手的 NGC 和 X－BOX，前景完全不乐观。小一些的店完全没有，即便大一点儿的店，笔者问及时也很含糊地说："不要看别人卖的如何，全看自己喜欢玩儿什么"……说实在的，买 NGC 多半是冲着"生化危机"系列，而买 X－BOX 的，多半是冲着"死或生"罢。

DC 的市场价基本保持在 700 元左右，比前些日子略高。被问及原因时，商家的理由是，一分钱一分货，质量好的自然价格高。不知是真是假……

那 PS，昨日辉煌早已不在……昨天还夸的天花乱坠，今天就贬的一文不值……现在的商家，真不知是无耻到了什么地步。

掌机市场一直稳定，没什么大变化 GBA 价格 500 元左右，GBC? 基本无人问津了。卡带在七八十元左右，正版几乎没有，GBC 的卡带几乎都是 10 元一盘。没落了，没落了……

几乎笔者所提及的价格全是在多少多少"左右"，这是因为笔者所问到的商家的答复都是，"若想买，哪天来，咱们价格可以商量"。早就没了当初所谓的"卫生球眼"。谁都知道，现在动辄千元的利润。没有不赚的道理。无一例外的，所有老板都非常和气，介绍也非常详细，并推荐你可以考虑什么什么，真是"热情"。显然是个"阳谋"啊，但是未必有什么坏处，多打听毕竟有好处，总比掏钱交货这简单的过程亲切得多。

深圳

虽说是中国早期的特区发展城市，但由于城市年龄较小，不像北京、上海等城市那般具有深厚的文化底蕴，为此文化娱乐业的发展都比较初级化，在游戏类行业中也显得比较突出。

深圳的街机行业是比较发达的，市面上有什么新的街机一般 3、5 天内深圳就能有，而且机台的硬件水准很高，不过软件就……经常可以看到迎面的 2、3 排都是 KOF，这种在北京、上海等地已经没落的街机在深圳却异常火爆，而且现在极为流行的 VF4、TK4 在深圳却无人问津，大概这就是不同地域文化上的差别吧，而且除了这类 FTG 就很难再看到其它类型的街机了，除非把麻将也算在其中。

在深圳玩家的版权意识比较正规，PS2 上的游戏大都买的是正版，而且很热销，前一阵子《XENOSAGA》限定版 1300RMB 的天价也在 1 天内全部售空，而且还有不少人抱怨没有买到。最近《基伦的野望》被炒至 5XX 一样非常热销，看来这和人均收入有很大的关系。不光是软件，在游戏周边方面深圳因为紧靠香港，货源与数量很充足，比如一些模型、手办、日本原声 CD 等等，东西琳琅满目让人难以抗拒，不过其消费之高不是一般人能承受的。

最后说说在深圳的一些趣事。笔者曾经在一家游戏店门口看到过一辆奥迪 A6，车牌上写着"头文字 D"！而且车前盖上也有角色喷涂，开在街上十分拉风！还有一次是在马路边的车站，笔者在等车时看到一辆摩托车开过，车上插着一面吉恩公国的国旗！异常的 COOL～～

广州

广州电玩店的 PS2 经典的 SLG《吉恩独立战争记》和《机战 IMPACT》几乎为购机者必买游戏，新类型游戏《绝体绝命都市》也深受部分玩家的欢迎。

XBOX 中《幻魔 鬼武者》和《HALO》很受玩家青睐，成为被购买的中心。看来为了《死或生 3》而买机器的玩家阵容没有想像中大，或者他们都已经先行购入了。NGC 嘛，很多人就是冲着《生化危机》而购入。不过近期最新作《战斗封神》的销量也不错，毕竟这是类似于《真·三国无双 2》的游戏。

鸣谢本期 GD 特别探员：北京晚报改（北京）、亡灵（哈尔滨）、SNOPPYS（上海）、海马（上海）、暗星（济南）等。全国各地有意应聘下期特别探员者，请速与 laser 取得联系，一经采用，GD 本部必有重谢。

上海

这几个月没有降价的风波，硬件价格都基本持平。GBA 在 550 元附近，DC 则是新旧不一，价格浮动很大，购买要看准老板的人品了。XBOX 价格随着老板的眼泪在一点点跌，不过似乎还是看得多，动的少。E3 大展在即，分析师已经放出预测 XBOX 将再次大跌价，看来现在还不是购入的好时机啊。GC 顺着生化的大潮，也曾风光了一段时间，似乎最近有点疲软。价格在 1900－2000 左右。

PS2 的基本价格没有什么变化，基本在 2000 出头（原套）。不过最近有一批外表较旧的美版机，据称主芯是全新的，售价也很便宜，只有 1600－1800 左右，但是小心无大错，最好不要贪那点便宜啊。

软件方面就是缤纷无限了，首先是 GBA 的光明之魂和火焰纹章，虽然发售已有一段时间，但是销量依然占据榜首。而最近刚到的实况足球和洛克人，也有不俗的表现。而 PS 的 CVS 也着实火了一把，说实话，做的还真有模有样。不过真女神转生 2 就没那么幸运了，因为 BUG 太多，可能会导致游戏不能，请等待 5 月的修正版吧。最后还有一个消息，已经在欧美被 KO 的救世主－美赛亚芯片，在这里已经悄悄上市。24 根线，焊接难度颇大。但是完成后就可以直读所有的 PS2 的盗版和全区 DVD。美版用美赛亚到的较早，最近日版据说也已经出现。只是……价格不菲。原价是$90，然后加上工本等，一般都要卖到¥1200 以上。不过……等待吧，救世主不是已经出现了么。

成都

X－BOX 这个大家伙的价格有了大幅度的下跌，前段 5000 多元的天价一下掉到了 2400 左右……不过购入的人并不多，似乎买的也只是一些 DOA 的烧友，又或者是有钱的主受了 JS 们的蛊惑……在美国评价很高的如《光圈》之类在这里评价平平，许多习惯玩日式 TV GAME 的玩家都不买它的帐。

NGC 的走势反而较好，1500 左右的价格毕竟吸引力很大，而且现在“相信任天堂！”这一口号有抬头之势。软件方面，BIOHAZARD 的表现也相当出色，最重要的，420 的 Z 版带记忆卡……不买好象有点对不住自己啊~。

PS2，鉴于暑假降价和 7 月的日版用直读的传闻的缘故，许多玩家依然持观望态度，毕竟现在的直读并不完美，高达 1200 的价格，日版改机后没法使用 Z 版，对其实在影响不小。

GBA——价格跌到了 480～500 的 GBA，优秀的软件，再加上 60～80 元的廉价 D 版，真是让人想不买都难啊，但最近风闻任天堂意欲剿灭 D 版，D 版商们自求多福吧。

成都的市场比较乱，如果您听信了小的的蛊惑之言准备买机的话，推荐到电脑城一带，那里的专卖店一般比较专业，服务比较到位，东西实在，而且信誉较好毕竟是老店嘛。城隍庙一带虽然价格便宜，但市场混乱，JS 太多，一个不小心买到了翻新机就……北门火车站一带批发的较多，也有几家老招牌，如蝌蚪等。

哈尔滨

各大主机价格开始明显下调，现阶段销售最热门的主机当属 PSⅡ！有消息说预计在 2、3 个月以后现在的“完美直读”会大幅度降价，并且改良。建议玩家们再耐心等待一段时间，相信会为您节约下很大一笔财产。伴随着完美直读的冲击，普通直读的售价悄然降低至 240 元。

久居柜台的 NGC 价格一降再降，普通版已经由 2100 元降到了 1700 元（现货，送一张游戏。），普通的工薪族和学生族玩家仍是无法接受的。NGC 的市场属于冷门，至少是在哈尔滨。

X－BOX 的价格发生了绝妙的变化，由前几个月的 4200 元榜首价格沦落至 2500 元左右（现货，送一张《生与死 3》。），和 NGC 一样，它们还是更适合摆在商家的柜台里发挥它们的视觉效果。

在哈尔滨 PSⅡ上《鬼泣》期待值爆涨！因为目前市场上的 D 版没有能用的，都是读到开头动画就定版，奉劝诸位别冒险了。《最终幻想Ⅹ》有一种红色盘面的 DVD 版不死机，可以使用。请诸位在购买 PSⅡD 版游戏之前先打听清游戏状况，以免白费心血磨损光头。

济南

不知是不是由于还有一个多月就要迎来考试的缘故，最近济南的主机购买量比前段时期有明显的下降。但来游戏店询问 PS2 价格及完美直读是否到货的人却络绎不绝，看来大家都在等待着暑假的疯狂吧。

PSONE 目前仍是济南市场内销售量最大的主机，600 余元的售价加上庞大的软件数量应该还能让其生存很长一段时机，而前几天上市的 WE2002 及 CAPCOM VS SNK 更是一到货就被抢购一空。不过请大家注意，一个包着 PS2 上《WE5》封面的 PS 游戏实际上是《WE2000》的俱乐部版本，属于网友的杰作，可老板竟然向我一口咬定此为 PS2 上的《WE5》移植版，当玩家是傻子啊？

NGC 和 XBOX 在本地的购买量很少，许多店家都是只接受预定，不知传闻的两主机直读都已成功研制出的消息能否刺激起玩家的购买欲望。至于 PS2 则在新世代主机战争中一枝独秀，美塞雅直读的问世对于囊中羞涩的朋友而言更是一绝好的消息。相信一个月后暑假的销售情况会让老板乐得合不拢嘴吧。

文/海马工作室·夏候永谦

机　种	PLAYSTATION 2
游戏类型	SLG
媒　体	DVD－ROM
厂　商	BANPRESTO
发售日	2002.3.28
售　价	[illegible]

进步还是退步？

——评超级机器人大战 IMPACT

PS2 版超级机器人大战终于在 3 月 28 日降临了，有几个朋友都是为了这款游戏才掏出吃了半年咸菜买的 PS2，令人十分敬佩。笔者也是机战迷，从接触超任上的第四次开始沉迷于此道，不光玩机战，而且也随之对机战中涉及到的一些冷门动画片产生兴趣，循环往复，到现在也算是个中高手，在经过了漫长的征战后（其间熬夜七次、连续 24 小时以上两次），IMPACT 成为了我穿机的第 N 部机战，成败得失，评与众人听……欢迎扔砖，谢谢。

机战的画面对玩家而言是一个很重要的因素，各机体仍然采用 Q 版三头身这一点是仁者见仁智者见智，笔者偏向于采用真实比例的 2D 图象作战画面（就像 PS 上的新·超级机器人大战、SFC 上的魔装机神那样），Q 版不管怎么说还是给人一种玩具大战的感觉。采取真实比例虽然会影响到读取速度，但是如果考虑到实际上我们需要观看的作战动画有多少就可以接受了：各种大招必看，但次次看人也受不了；喜欢的机体可以多看看；对 BOSS 战也可以看看，而其他 80% 左右对杂兵用常规武器的战斗通常是不看的。所以我宁可让机战的读盘慢些、再慢些，把那 20% 的作战画面做的真实、华丽。我觉得 IMPACT 在这方面并不能让人满意，需要强调的是这可是在 PS2 上的游戏，但很明显 BANPRESTO 为了读取速度放弃了很大程度的画质，其表现在于解析度太低，很多时候都可以感觉到颗粒感的存在，这同样影响到了作战画面中机体动作的流畅性，和网友交流的意见一致认为这次的作战画面仅仅略强于 α 外传，声光效果更夸张了些，并没有想象中"应该是 PS2 机战的画面"那么强悍，残念……想想第三次到第四次的画面进步，F 完结篇到 α 的画面进步以后对 IMPACT 就唯有叹息二字了。

IMPACT 的 3D 化的地图笔者实在不敢恭维，虽然比 α 好了不少，但是所谓的 3D 也是相对而言，作为卖点的地形高低差做的非常令人不敢恭维，相邻有高地差的两格地图之间没有过渡，直接硬生生的的通过贴图连接，就像两个独立的立方体，而且观察视角设定的也十分的讨厌和吃力，到最后反而觉得角落里那个 2D 的辅助简图好用一些，这使得笔者开始怀念起以前机战的 2D 地图和地图上的各种蓝色机器人脑袋了……（怀念中），不过对于从 α 开始接触机战的玩家来说也许这才是正统吧哈哈哈。

在进入游戏后可能要很久才能适应，最主要的原因是这次 IMPACT 对游戏平衡性的设定和以前相比要差一些。首先就表现在命中和回避上，真实系的机体并没有想象中的灵活，甚至在初期アムロ这样的王牌机师驾驶 RGZ－91（不是 F91 哟）这样的专用机体和敌人杂兵作战时对方仍然能保证 30% 左右的命中率，唉，想象中的アムロ应该是丢到敌人杂兵群里不用管的角色呀，就更别提那群超级系的大个头了……其次一点是武器威力的设定，很难想象在 IMPACT 里面真实系机体的威力有凌驾于超级系之上的势头，除了

最强威力的几个以外，排名前列的居然是ケンプファー的チェーンマイン(4850)；ガンダム试作2号机的アトミックバズーカ(4750，这个没有什么好说的，原子弹么)；Ez-8的全弹发射(4750)以及フルアーマー百式改的メガ粒子炮4650；再来看看超级系ダンクーガ的断空光牙剑只有4600；东方不败的マスターガンダム石破天惊拳仅仅只有4600(汗……)，大家是不是有一种日月换新天的感觉？另外IMPACT中无数大人气超级系机师都失去了"魂"这一精神，反而真实系的一些二线机师象开了天眼似的威力大增，巴尼（机动战士高达0080~口袋中的战争）、斯罗（机动战士高达第08MS小队）有"魂"也就罢了，连08MS小队中大叔级别的ノリス和0083里的科居然也有了"魂"恐怕就说不过去了，这不是设定的问题，而是制作者没有掌握游戏角色在玩家心目中应有实力的问题。如果你看到杂兵级机体ケンプファー打出的伤害居然大大高于"身高体胖"的泰坦3的日轮攻击你会有什么样的感受，没办法，这就是IMPACT，我们只能服从游戏制作者的决定。

在资金有限的情况下机体和武器全面改造是不可能的了（什么，你用金手指？），而且99%玩家玩机战的习惯就是全力强化自己喜欢的强力机体，但敌人BOSS的皮设定的太厚了，即使将几部强力机体武器改造到了极点也不能给人那种应有的威力感和一击必沉感（后期还凑合，但第一篇的三十多关简直就是一种折磨，明显武器威力数值和伤害值计算方法不合理），而且BOSS动不动就搞一个低于30% HP撤退，为了熟练度为了ITEM为了经验值又不甘心放跑，所以打起来极吃力，本来笔者还想玩一下零改造的，没有打两关就放弃了……除了几个特殊的合体技以外其他的招数和敌人作战就像蚂蚁啃大象(有点夸张)，痛苦呀。最大的让人不能接受的地方就是IMPACT中气力似乎对武器威力影响并不大，机师即使到了150气力武器威力的提升仍然有限，气力似乎已经仅仅是能否使用招数的标准……回想起第4次里面随便抓一个我方150气力的机师加个热血用大招打就是3、4万的爽快感觉已经是一种奢望了。玩机战就是图个轻松，图个用自己喜欢的机体虐待敌人的快感，如果搞成IMPACT这样被对方压着打就违背了该游戏的宗旨了，不知道大家怎么想。

机战迷们都知道登场作品是机战游戏的命脉，登场作品越多吸引的玩家就越多，但IMPACT太太太太让人失望了，看来看去IMPACT里只有超兽机神、破邪大星、机动战舰、忍者战士飞影、高达全系列（这个没有什么版权问题)、无敌超人(钢人)系列、圣战士、万能侠系列、盖塔系列、超电磁机系列和勇者雷汀以及一些原创机器了！W高达消失（星之王子希罗：任务确认，自爆)！EVA消失(凌波丽：我现在应该作出什么表情呢？)！！魔装机神消失(安腾正树：……)！！！太多的知名机体消失，加入的一些新作品的影响力明显不够大，除了机动战舰有点意思以外其他的作品人气在国内明显低迷，我们知道为了作品中的人物登场制作厂商要付出不少版权费，但IMPACT也太节约了一点，有时玩着玩着就会感觉少了一点什么似的。

男女主角专有机体的设计问题是一个巨大缺点，首先就是不能起名字，要知道给两位主角起自己和自己的梦中情人的名字可是机战迷们最乐此不疲的事情，设定生日、血型、性格……经典而对游戏制作者来说也不是很困难，在α里还有的，怎么现在一下就取消了呢？令人费解，即使是再有性格的原创人物也比不上我们自己登场和喜欢的机体一起作战帅呀，大失望。给男女主角设计的机体也不是很帅气，后期女主角的变异机还好点，但要付出得不到真盖塔的惨痛代价，再回想一下α里的龙虎王和虎龙王，泪流满面。

当然IMPACT也不是毫无闪光点可言，过百关的超长流程很合无钱玩家的胃口，虽然剧本基本上和WSC上的超级机器人大战COMPACT COLOR基本相同，但是只要有得玩就好（如果一天打一关，那么整个游戏可以打上三个月）。值得一提的是FREE ORDER STAGE系统。它将故事的情节分为了好几个章节，而每个章节由多个STAGE构成。在进行每一个章节情节时可以自由选择其中STAGE的顺序，算是一个比较有新意的地方，可以让玩家进行这样超长的游戏时不会厌烦。而且不知道大家发现没有IMPACT隐藏的机体、机师爆多，绝对超过了任何一部机战，对于有收藏癖好的玩家来说简直就是如鱼得水。而机师的技能装备也是一个很大程度上的突破，虽然对战局不会有很大影响，但是毕竟可以DIY一下，聊胜于无。总的来说可以看出BANPRESTO也并不满足于完全照搬系列游戏的固定套路，越来越多的加入了一些新要素，但是对于我们这些"贪婪"的玩家来说，小功是无法掩盖大过的，IMPACT作为一款最新的机战作品，最多也只能算是保持原有水平，但考虑到是在PS2主机上登场，我们只能说这是一种很大的退步了。作为一个机战迷，我希望下次能看到让人耳目一新的作品。■

画面：60(很难想象这就是传说中的PS2)
音乐：82(最喜欢的就是多蒙的主题歌)
系统：74(有所进步，但平衡性设定不好)
创新：72(机战太创新就不叫机战了)
剧情：71(仍旧是关公战秦琼的老套)
上手度：85(地球人都会玩)
总评：**78**

主要优点：只要能看到那些让人热血沸腾的机器人就已经很让人满足，新加入的机体有不错表现。本作和老机战比系统有一定程度提升。隐藏机体和超长剧情是系列之最，值得一试。

主要缺点：作战画面和机器人以及机师战力的设定让人不能忍受的差，需要改变观念才能适应。

絶体絶命都市™

ZET TAI ZETSU MEI TO SHI

文/海马工作室·龙美眉

机种	PLAYSTATION 2
游戏类型	AVG
媒体	DVD-ROM
厂商	IREM SOFTWARE
发售日	2002.4.25
售价	6800 日圓

功力不足的半成品

——评绝体绝命都市

CAPCOM 宣布 NGC 将独占生化危机系列的事实对于 PS2 死忠玩家是一个非常惨痛的打击。特别是可怜的中国玩家，能毅然为了一款游戏掏出两千多大元购入 NGC 的朋友毕竟还是少数，他们只能无休止的在各种网页和杂志上留着口水去欣赏 NGC 版复刻生化危机近乎完美的画面来表达自己的向往。导致必然结果就是 PS2 甚至 DC 上几乎每款知名一点的 AVG 作品都能大卖，正版、盗版……提到 IREM 公司，从接触 PS 乃至 SFC 开始走入游戏殿堂的玩家们可能会一头雾水，其实从某种程度上来说 IREM 公司在日本给人的印象一直是默默无闻脚踏实地，不知道有没有玩家还记得名叫《最后的忍道》的游戏，这个游戏的街机曾经给当时 8 岁左右的笔者带来很长时间的挑战感，内容就是一个忍者可以带影子，可以换四种兵器，可惜一直到搬家还是只能打到第五关，当时的感觉自己已经到极限了，所以在记忆中留下了非常深刻的印象，这款《最后的忍道》就是 IREM 公司最有名的作品之一，曾经获得了 1988 年 GAMEST 的玩家挑战奖。另外还有中国玩家较为熟悉的 R-TYPE 系列，虽然在受欢迎程度上比不上彩京的作品，但至少也能算是难得的精品。随着时间的流逝，进入 PS2 时代后 IREM 公司的名字渐渐被人们所忘记，但是在二月左右业界新闻中我们赫然看见了 IREM 给我们带来一款号称新类型新玩法的 AVG——《绝体绝命都市》，以人类面对自然灾害谋求生存为主题。怀着童年时的未完心愿，笔者第一时间将游戏购入（行货 380 元），并连续两个通宵一口气打出了 7 个结局，在长长的透了一口气之后居然感觉这款所谓的新类型游戏至多只能算是一个功力不足的半成品，下面写出感想和各位同好分享，由于本来抱有很大期望，因此在语言中有过激之处请大家原谅。

游戏画面：PS2 还是 PS？烂就一个字

真的很难相信这款游戏是出现在成熟的 PS2 平台上，把几款同样是即时演算背景的游戏拿出来比比就知道，如果《合金装备 2》能打 90 分，《寂静岭 2》能打 70 分的话，《绝体绝命都市》充其量只有 50 分。作为一个灾难题裁的游戏，其大量场景是在已经被摧毁的城市的废墟里，在刚刚进入游戏时由于是在露天环境主要背景是一色的蓝天白云倒还没有什么想法，但到了游戏的中后期粗劣的画面质量让人仿佛回到了 PS 时代！其让人极为不满的地方集中表现在以下方面：一、过于简单的场景和画面细节。很明显 IREM 公司没有掌握如何发挥 PS2 处理图象能力的方法，在大多数场景下，在这个理论上应该由断壁残垣构成的世界给人的感觉仅仅由几块横平竖直的积木构成，多边形数量的缺乏使整个场景显得过于干净和整洁，很难相信在剧烈地震以后的各种倒塌物会以令人不可思议的方式整齐堆放，而想象中的大量碎石、残骸看上去是那么的假，各种断口平直而有规律，就像某些蹩脚的肥皂剧中主人公撞断墙壁后我们可以发现大块大块整齐的泡沫一

样。其实要用某些手法较好的表现地震现场如此复杂的场景是完全可以做到的，但看得出来 IREM 的 3D 引擎没有很好的避实就虚（寂静岭中的雾化），将大量系统资源浪费到远景的贴图上，这样一来细节就无法顾及，结果让游戏的整体表现变成了一团糟的粗线条。二、跳帧。严重的跳帧是这款游戏中最令人无法忍受的地方，不光是背景复杂的大场景，有时仅仅是在室内或者空旷的地方也会产生跳帧或者极为明显的画面变慢问题，人物的举手投足几乎是如同在水中一般缓慢，其帧速不会超过 20 帧/秒，结合画面的无规律跳动让人有抓狂的倾向。这种情况并非偶然，而是经常出现，很明显是 3D 引擎和 PS2 的运算脱节而并非机能问题。三、贴图错误。如果你发现在绝体绝命世界中的人物肢体具备穿透玻璃甚至钢筋混凝土的超能力的时候你千万不要产生怀疑，如果你发现某些建筑物出现奇异的悬空现象也不要吃惊。这些贴图错误很难相信会在一个成品游戏中大量出现。虽然即使是强如《合金装备 2》、《生化危机》者也会偶尔出现这样的问题，但如果大量出现就不能用 BUG 这样的理由来解释了。四、虚假。如果在《绝体绝命都市》世界里仔细观察一下，你就能发现很多让人无法接受的虚假的东西，举个例子：地震的表现还好说，无非是画面作出规则性的抖动，但是楼房倒塌后直直的完整的"没入"地下或者是地面起伏产生直线裂缝就很说不过去了，虽然大部分人没有经历过地震，但只要是地球人都想象得出来一座庞然大物倒塌的情景不可能和推倒玩具一样只是从竖直变为水平，最起码要有一个断裂，碎石飞溅，残体不规则散落的过程，而在游戏中完全没有表现出应有的那种气氛。毫无疑问在 DC 上某些游戏即时验算的类似楼房倒塌场景的表现也大大超出了《绝体绝命都市》，这并不代表 PS2 性能不济，要怪只能怪 IREM，让我们仿佛又回到了 PS 时代。

游戏细节：穿上马甲的蛇

之所以这样说是因为很多媒体和报道中把《绝体绝命都市》定位为新类型的 AVG，但我实在是没有从游戏中玩出什么有别于其他 AVG 的新意，也许有些玩家会在这里说笔者挑剔或者没有眼光，但如果你看看下面的分析也许也能有同样的感觉。地震是这个游戏中最异乎其他游戏的地方，在游戏一开始频繁出现的地震绝对可以给玩家留下很深的印象，按 R1 键的 HOLD 功能设计的也很不错，但是游戏时间一长问题就出来了，游戏中的地震并不是按照时间轴的推移而随机产生的，而居然是按地域来决定的，也就是说地震不会在你不知道的时间产生，而只会在你不知道的地方产生，如果主角站在一个程序规定安全的地方不动，一辈子也不会地震，而走动到某个地方时，地震马上就产生了。（想象图：男主角："小姐，小姐，请不要再往前走了" 女主角："WHY？"男主角："攻略上说再往前走就会发生地震……"）而同样作为卖点的主角在逃生的时候会遇到很多意想不到的危险，瞬间的决定就可以让命运发生变化这个设定也同样被 100% 的完全流程化，而你的瞬间反应也就成了空谈：感觉危险无比的地方规定不会有危险你大可放心的在上面穿行……而该倒塌的建筑即使看上去再安全也肯定会在你靠近后轰然倒塌，而塌落方向、影响的范围；主角移动到什么地方会有什么东西砸将下来；满天飞舞的大石的落地位置都不会有 1 厘米的变化，可能第一次玩还会有新鲜感，但是一旦发现游戏流程其实是可以攻略化和机械化了以后玩家除了不满意以外就没有别的想法了。在我的想象中，《绝体绝命都市》世界里应该充满了不定因素和随时缠绕在心头的危机感，而不是一个个设计好了的死机关等着你来踩和破解，就像生化危机系列如果到了将某房间某角落有几个僵尸都背的滚瓜烂熟的地步游戏将没有悬念一样，当你熟悉了《绝体绝命都市》中的那几个固定套路以后你同样也会十分烦躁。至少生化危机里还有华丽的 CG 背景、各种丧尸和 BOSS 战。而"绝"有什么？

其他不合理的地方：如过江之鲫

作为一个冒险为主的 AVG 游戏，主角竟然没有独立的跳跃键，而只能在程序规定的地方跳跃，这不禁让人怀疑游戏的自由度，实际上《绝体绝命都市》的自由度确实很低，过关的路线手法早已规定好，而广阔的场景 99% 的部分只是用来看的；主角有时候硬是过不去明明只有半人高的墙，有时却可以背着数十公斤的重物飞檐走壁……设计的一些移动工具和废物没有什么区别，男女主角之间的联动少的可怜，而且还是程序规定好了的，想象中的协作逃生的理念完全残念……类似老套路不合理的地方在游戏中还有很多，就不一一列举了。

本来对《绝体绝命都市》抱有很强的信心，希望能在里面找到新的玩法和新的游戏创意，最后的结果却让人极为失望，可惜了我的 380 大元……现在看来游戏仍然收到硬件环境的制约，很多想法离真正实现还有很长一段路要走，一成不变固然不好，但心急一口气想吞个胖子也不现实。在这一点上，IREM 应该多向小岛秀夫学习。■

画面：45（我没有把碟错放到 PS 里吧）
音乐：63（大部分时间在沉默中度过，效果音无气势）
系统：69（组合道具没有很大意义）
创新：78（勇气可嘉，但实力不足）
剧情：80（多结局的设定有一定优势）
上手度：61（控制感一般，自由度太差）
总评：**64**

主要优点：游戏的某些理念和制作者想表达的东西可以让人接受，而且初玩本游戏的入门级玩家可以从中得到不少乐趣，作为一个普通 AVG 还算称职。

主要缺点：游戏画面停留在 PS 水平，细玩之后会对游戏产生厌烦感，有半成品的感觉。宣传中的自由度和游戏实际表现的反差让人抓狂。

新闻

4月15日～4月25日

光荣公布PS2版《信长之野望 Online》

光荣公司在记者会上公布了一款PS2的全3D网络游戏——《信长之野望 Online》。游戏能支持数万名玩家通过网络进行连线游戏。无论是真实的日本战国人物，还是玩家原创的新角色，通过《信长之野望 Online》大家来创造一个全新的战国时代。

《信长之野望 Online》预计今年秋天登场，售价未定，一定要搭配PS2网络套件才能执行游戏。这对于国内玩家来说，的确是一笔不小的预算呢。

《三国志》网络版正式公布

日本光荣公司在《信长之野望 Online》公开的记者会上，还正式宣布他们的招牌大作“三国志”系列将会跨入网络世界。这款名为《三国志战场》(三国志 BattleField》将是一款网络连线即时战略游戏，并将于今年夏天在日本、中国台湾、韩国等地区同步上线同步推出。

游戏告别旧有即时型战略模拟游戏的既定概念，采用多彩而深奥的战略方式表现游戏的乐趣。

玩家要连线到Koei的服务器“大厅”(Lobby)中寻找对手，在商讨剧本及游戏规则后既可展开游戏。玩家们不但可以借雄厚的军力展开宏伟的战役，还可以以切断对方补给线的方法扭转形势。此外，借助多彩的战术或妖术玩弄敌人于谈笑

简讯(4月15日～5月15日)

[illegible]

之间，或是以强力的兵器压倒敌人，战争的手段在这部作品中将达到极至。

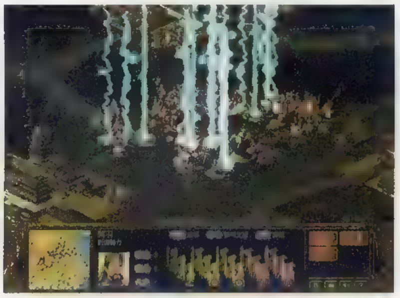
本作品采用了光荣独自的 Active Logistics Control（动态后勤供应控制）技术以表现“三国志”中“以寡敌众”的精采场面。这是一个自动补给兵力及兵粮的技术，这个技术使得玩家能充分享受到各势力之间相争抗衡的妙趣。

另外，本游戏中搭载了能开发出陷敌于混乱并重创敌人的战术或妖术、增加军事行动范围的行军术或水军术，以及能开发出强力兵器的兵器术等改变战局技术的“太学系统”，尽享远谋深算、运筹帷幄的乐趣。

本作品特别加强了只有网络环境才能享受到的真正人性化的同盟战略，提升了协力合作的趣味性。借由动态后勤供应控制机能，使得同盟国之间能够彼此连结补给线，相互提供物资。除此之外，同盟国所开发出的技术也能够以权利的方式相互利用。另外，为了能充分表现出同盟战的深奥妙趣，本游戏更准备了同盟战的剧本，让多人共游的乐趣获得最大的发挥。

在寻找同伴或对手的大厅（Lobby）中，精美的 CG 所表现出一千多年前的汉帝国，配合著感情洋溢的背景音乐，处处都使玩家彷如置身于“三国志”的世界之中。另外，充实的电子邮件和留言版等联络功能以及配对、排行、宝物交换等功能的提供，也使得新手也能在短期间内驾轻就熟。

《三国志》系列除了于日本之外，于东南亚地区也受到了热烈的支持与爱护。本游戏以多国语言对应的游戏客户端开发，使得日本、韩国、中国台湾三个地区同时发售获得实现。虽然游戏的范围通常是设定于各地区之间，但是将来会计划举行各地区排行前列者之地区对抗大赛。



《格斗之王网络版》最新游戏画面公布

韩国游戏公司 Unotac 公布了多张开发中的网络游戏《格斗之王网络版》的最新画面，这是以著名格斗游戏“格斗之王”系列为基础开发的网络游戏，玩家可以在游戏中扮演“格斗之王”里面的人物与其他网络玩家进行比赛。

◆ENIX 表示，他们有一款 PS2 新作游戏正在开发中，在这款名为《Robot Alchemic Drive》的游戏里，玩家能操纵各式机器人在广大的舞台中与入侵地球的外星人展开战斗，激烈的破坏感是游戏的一大乐趣。游戏预计在今年秋天推出。

◆SEGA 网络商店推出土星主机造型的背包。这款式的背包将是只接受订单生产的限量版本。

◆据猜测任天堂即将在 NGC 上推出的《阳光玛丽奥》能与掌机 GBA 进行互动。

◆微软宣布他们将 XBOX 上的第一人称游戏《Halo》移植到电脑平台上。《Halo》是 XBOX 主机发售以来销售最好的 XBOX 游戏，至今在全世界范围内的销量已突破 100 万套。

◆微软的财务长表示，微软将大幅度调降当初预期的 XBOX 销售目标，从当初预期的到 6 月底全球销售 450 万 ~ 600 万台的目标，大幅度调降到全球 350 万 ~ 400 万台。

◆PS2《GT 概念赛车》将推出新版本，名称定为《GT 概念赛车 日内瓦》。这个版本收录日内瓦车展所展出的最新概念车，包括福特 Mondeno GT Concept、玛莎拉蒂 320S Coupe 和欧宝 Astra Coupe Concept 等等。

◆经典美版动作游戏《马克斯·佩恩》将改编成电影，该游戏先后推出过 PC 版、PS2 版、XBOX 版，并在全世界范围内卖出了 180 多万套。

◆KONAMI 宣布该公司将漫画《闪灵二人组》，改编成为 PS2 动作冒险游戏，今年的 6 月 27 日发售。游戏中的迷宫都是自动产生的，因此每次冒险感觉都不同。

◆XBOX 主机已决定在中国设立生产工厂，这一决定主要是为了解决 XBOX 降阶后成本问题，对于亚洲市场的供货也非常有帮助。据微软官方公布，本工厂是目前为止最好的 XBOX 生产基地。

◆NAMCO 公司的《剑魂 2》即将开始公开测试，该作将跨平台推出 PS2/XBOX/NGC 版本。

◆CAPCOM 公司透露 NGC《生化危机 0》将可能为三片 DVD 装。

◆SEGA 街机大作《电脑战机》最新版本“M. S. B. S. Ver. 7. 7”即将登场，预计 7 月 28 日在日本举办的“电脑战机全国决胜大会”也将使用该版本。

◆光荣在新加坡成立子公司开发网络游戏，该公司负责网络游戏的研发工作以及东南亚的行销据点，这是日本游戏产业少见的在东南亚研发投资计划。

◆ENIX 最近证实他们将在 GBA 上推出一款RPG 游戏，但具体内容暂不明。

《玛丽奥 X》和 NGC 的《最终幻想》

细心的网友会发现在任天堂的官方网站上多出了一个名为“玛丽奥 X”(Mario X),和一个名为“最终幻想”(Final Fantasy)的页面,而令人奇怪的是这两个页面都为空白的,上面没有任何东西,因此引起了网络上众多玩家的纷纷联想,各种流言也随之而起。在最近国外游戏媒体亲自求证了北美任天堂的工作人员,据任天堂的工作人员称,开这两个页面只是任天堂的官方网站在做一些网站方面测试的时候随意虚构建立的几个测试页面。

《VR 战士 4.1》被证实

之前网络上就一直有传闻称 SEGA 正在秘密开发 XBOX 版的《VR 战士 4.1》。“VR 战士之父”铃木裕在接受访问的时候确认公司有这个想法,而且制作组也在进行准备工作。

美国大学开办游戏设计课程

美国旧金山大学日前宣布,将正式开办游戏设计课程,把培育游戏设计人才列为正规的大学学分。除了旧金山大学外,越来越多美国大学也将开设正式的游戏设计课程,如纽约大学、乔治亚大学等。

而加拿大更早在 1991 年就已经有大学跟任天堂合作,设立专门的游戏设计系,培养北美游戏开发精英,而成绩优秀的学生毕业后能直接进入美国任天堂任职。日本的游戏学校目前则多是私人性质的专门学校,虽然也有悠久的历史,但还没有像北美地区有大学学历证书。

日本游戏专卖店员也要通过资格认证

日本的确是最发达的电子游戏国家,除了渊源深厚的游戏产业之外,经营游戏专卖店也是一门学问,现在连电玩专卖店的店员现在也要通过资格考试了。

日本 Safary. com 最近表示,他们预计 5 月中旬开办一套名为“游戏专卖店员资格认证”的服务,提供日本游戏专卖店从业人员进行专业认证与测试,范围是对游戏硬件知识、软件知识、售后服务等进行考验,通过后则给予认证书。

4 月 26 日 ~5 月 5 日

日本把游戏开发列为国家资格认证

当美国大学正式开办游戏设计课程的消息传出来,没有到 24 小时,从日本劳动部就发出了这样一条信息:

日本劳动部最近正式宣布,游戏产业早就是知识经济中重要的一环,所以必须以国家力量推动。今年下半年就有包含游戏程序开发、企划、美术在内的 33 种游戏相关职业将列入日本国家认证资格考试。

SONY 游戏部门获利丰厚

SCEI 公布 2001 年度财务报表,因 PS2 游戏产业大增长,SCEI 游戏事业部创造了前所未有的超高获利纪录。2001 年度与 2000 年度比,游戏部门营业额为 1 兆

◆SEGA 正式推出《音速鼠桌球赛》(SONIC BILLIARDS)的手机游戏。

◆KONAMI 推出电脑版的《DDR》,可选择舞者增加到 48 位,游戏中还会设立积分榜以供玩家们用精彩的舞蹈争取到更好的分数。

◆XBOX 先进科技最高技术长官 Seamus Blackley 宣布离开微软。

◆美国市场权威研究机构 Gartner 公司日前一篇研究报告指出,微软目前有 380 亿美元的保留现金可运用,随时用来并购大型企业。为了目前 Xbox 的弱势,这笔资金很可能在电子游戏界掀起腥风血雨。

◆日本《读卖新闻》公布了最新一届的“读卖广告大赏”获奖名单,《最终幻想》电影版的广告以其优异的创意获得了银奖。

◆SQUARE 公司确定无论 PS2 版还是 PC 用户都可享受《最终幻想 XI》每月一次的资料更新,让玩家得到充分的游戏享受。不过需要玩家在游戏中启动对应选项

◆任天堂 6 月份开始在中国生产 NGC 主机,但其关键部件还在日本国内生产。通过转移生产线将让 NGC 生产速度提高 50%,且成本也有下降。

◆《魂斗罗》将在 NGC/GBA 上推出互动游戏。

◆SEGA《死亡之屋 3》游戏画面将会作重大改变,风格偏向卡通形式,以便于增加游戏面对群体

◆Xbox 版《疯狂出租车 3》预定今年 7 月推出

◆微软招聘纯游戏玩家测试 Xbox 的游戏

◆美国的百事达连锁出租家用游戏机业务从 1999 年开始,直到 2002 年第一季度才出现正面成长

◆移植自超任的经典名作,《超魔界村 R》7 月 19 日登陆 GBA。

◆《异度传说第一章》英文版发售日为明年 3 月。

◆Xbox 降价,导致一直与微软保持良好关系的绘图芯片厂商 Nvidia 收入下降。目前 Xbox 打算降价增加竞争力,可目前 Xbox 已经是赔本销售,所以降价活动必然会导致 Nvidia 收入减少

◆电影《魔戒 首部曲》的改编游戏将会在今年 12 月登陆 Xbox 主机。

◆Sony 宣布他们已经开始了网络游戏《无尽的任务 2》的开发工作,预定在 2003 年冬季上市。

◆日本科技公司 CSI 最近宣布推出针对 PS2 和 DC 所开发的区域型无线上网转换器,型号为

37 亿日元，增长 51.9%，营业利益 829 亿日元，增加了 1340 亿日元（2000 年度为 511 亿日元赤字）。PS2 游戏则销售 1 亿 2,180 万套，比去年增长了 8,640 万套。

SONY 集团总裁出井伸之表示，PS2 事业部所创造的大获利，主要是因为 PS2 主机的大热卖以及相关游戏销售的增长所致，也一举让 SONY 游戏事业部营业额突破兆亿日元大关。PS2 已经成功进入了成长获利期，对于未来发展更值得期待。

《机动战士高达网络版》游戏画面公布

去年 12 月 BANDAI 与游戏公司 SAMMY 正式公布合作开发中的超大型网络游戏《机动战士网络版》，其高水准的画面让人期待。

这款全名为《环球世纪网络—机动战士高达网络版》的网络 RPG，能最多提供 16 万名玩家连线，而且完全重现高达庞大的架构，半径 50 万公里的超广大宇宙空间、超细致的 3D 画面，让高达迷看了激动不已。游戏故事设定在“一年战争”期间，玩家可以扮演地球中的一般人民、或是地球联邦军、自护公国的成员，以及商人、军人等各式职业。

SEGA 的《沙滩排球》

SEGA 将在 NGC 推出的运动游戏《沙滩排球》(Beach Spikers)。这款游戏移植自街机，由经典体育游戏《VR 网球》系列的原班人马制作。游戏中玩家选择不同国度美女，赢取锦标冠军。

CAPCOM《鬼哭 2》发售预定

根据美最新游戏杂志 PSM 的报导，CAPCOM 全球销售突破 200 万套的 PS2 动作游戏《鬼哭》(DEVIL MAY CRY)，已经确定开发续篇，而这期 PSM 杂志封面就是以其主角但丁为封面。游戏预计 2003 年初发售。

“WLI－T1－S11G”。这个转换器可让 PS2 和 DC 达到无线上网的目的。在传送速度方面，无线上网的最高速度为 11Mbps。有效距离则是屋内 50 米，屋外 160 米。

◆6 月 2 日的东京和 6 月 9 日的大阪，CAPCOM 将举行非正式电玩展，这个电玩展的举行目的是要让亚洲的玩家也能够亲眼看到以及试玩 CAPCOM 在美国 E3 科技展的展出作品。

◆《生与死 3》成为 XBOX 第二部百万销量游戏。

◆KEMCO 公司开发一款针对 GBA 设计的 MP3 套件，让 GBA 不单能播放 MP3，还具备简易的 MP3 录音功能。

◆曾经卖出百万套的恐怖声音小说游戏《恐怖惊魂夜》，现在也将跨入电视圈，推出短篇电视剧，电视版《恐怖惊魂夜》将聘请藤原 龙也与内山 理名合作主演。

◆美国强制性游戏分级法案即将出台。

◆BANDAI 公司宣布，5 月 2 日正式发卖的 PS2 战略游戏《机动战士高达：基伦之野望 吉恩独立战争记》出货数已达到 40 万套。至此，BAIDAI 在 PS2 上先后推出的四款以“机动战士高达”为题材的游戏累计出货数已突破 208 万套。

◆《印第安那琼斯和皇帝的陵墓》(Indiana Jones and the Emperor's Tomb) 是“印第安那琼斯”系列游戏最新作，这款游戏将会在 PS2、XBOX 和电脑上跨平台推出。

◆据传闻称：《塞尔达传说》电影版正在策划中。

◆KONAMI 公司公布了他们 2002 年 3 月期的决算，并宣布他们今后的方针和一批游戏新作，其中不乏玩家们注目的大作，包括 PS2 的《寂静岭 3》等，而“WE”系列也决定将在 NGC 主机上推出。

◆NAMCO 高层期待 XBOX 主机的网络表现，以便于为其制作游戏。

◆《合金装备：物质》(Metal Gear Solid：Substance) 将在 XBOX PS2 和电脑推出，这是一款 PS 游戏《合金装备》的加强版，具体增加的要素和内容现在还有待 KONAMI 的进一步公布，但在该作中加入一些联线对战的模式已经得到证实。

◆日本 PCCW 公司把去年年底在日本推出并得到好评的美少女游戏电脑《Hooligan－在你们之间的勇气》移植到 PS2 上，预计 8 月上市。

◆SEGA 日前宣布，他们将与 ESPN 体育频道签署合作协议，并将开发一系列以 ESPN 为主题的运动游戏系列。

◆IBM 除了帮任天堂开发 NGC 中央处理器“Fipper”、宣布与 SONY 合作研发次世代所需的

5月6日~5月15日

NAMCO 与任天堂策略联盟公布

NAMCO 与任天堂最近宣布策略联盟，双方合作计划范围包含家用游戏、街机、业务销售三大方面。合作计划包括 NAMCO 将为任天堂开发“星际火狐”，招牌 RPG“传说系列”(TALES)也将会分别在任天堂的 NGC 和 GBA 上推出最新作和《幻想传说》的复刻版。NAMCO 所开发的 NGC/GBA 游戏，自 2002 年 10 月起将委托任天堂进行日本境内贩售。

卢卡斯新作《角斗士》

卢卡斯公司(LucasArt)证实正在为 XBOX、PS2 和 NGC 平台开发一款动作游戏《角斗士》(Gladius)。游戏中包括了超过 36 小时的故事模式游戏时间、支持合作和对战的联线模式、16 名各具个性的角斗士、100 个自定义角色和超过 400 种的装甲和武器。

PS2 主机出货正式突破 3000 万部

SONY 正式宣布，至 5 月 5 日为止，他们的 PS2 主机已在世界范围内出货 3000 万部！PS2 主机自 2000 年 3 月发售以来销售一直良好，先是于 2001 年 3 月达成 1000 万部的出货量，接着又在 2001 年 10 月达成 2000 万部，而在 7 个月后又达到了 3000 万部的出货量。因此 SCEI 方面有信心今年年底全球 PS2 出货量将突破 5000 万台，创造有史以来最惊人的游戏主机销售纪录。

任天堂与 SQUARE 修好

任天堂最近通过第三者增资的方式，投资了 SQUARE 旗下负责通路的 DigiCube 公司，日本游戏业界认为这是任天堂一箭双雕的策略。这次任天堂通过第三者增资的方式，投资 DigiCube 约 16 亿日元。

SONY 正式宣布 PS2、PS 主机降价

自 5 月 16 日起 PS2 主机 (SCPH－30000) 将由目前 29800 日元调整为开放售价，也就是商家可以任意制定价位。这是 PS2 由一开始的 39800 日元→35000 日元→29800 日元之后的最新降价。SCEI 表示，PSone 专用液晶屏幕(SCPH－100)——降价到 9800 日元，PSone&液晶屏幕 COMBO(SCPH－140)——降价到 18000 日元，PSone 主机(SCPH－130)则将由目前售价 14800 日元，改为开放售价。

处理器外，又有一个大动作，那就是跟美国 Butterfly. net 合作研发新世代网络游戏的架构。预计 [illegible] 络架构上。

◆[illegible]

◆[illegible] 出，游戏类型为带有动作要素的战略模拟游戏。[illegible] 08MS 小队》、《机动战士高达 0080 口袋中的战争》中的机体和角色都会登场。

◆《黄金的太阳 2》6 月 28 日推出。

◆《塞尔达－时空之笛》将在 NGC 上重新制作，预定三张 DVD 包装。

◆日本 Enterbrain 公司 7 月将推出 PS2 版《3D 格斗工具 2》，玩家可利用这个软件创造属于自己的 3D 格斗游戏。

◆日本的游戏业界团体 CESA 5 月 13 日正式宣布将废除禁止二手软件买卖的协定，并将该决定书面通知了协会下的各成员和各大销售商。

◆[illegible] 网络游戏，销量要求不能和单机版游戏相比，只要能卖出 30 万套，他们就已经感到非常满意了。

◆[illegible]

◆[illegible]

◆[illegible] 因为《鬼武者 2》、《鬼哭》等 PS2 游戏大受好评，让 CAPCOM 营业额到达了 627 亿日元（涨幅 [illegible] 35.9%）。

◆[illegible] 影的续集，安洁娜 朱莉将再度扮演劳拉。现影 [illegible] 在今年秋季开始拍摄，大概在明年夏天上映。邦特导演的代表作有——《生死时速》、《龙卷风》、《生 [illegible]

◆[illegible]

游戏资料库

本月新作销量榜

1	王国之心 SQUARE 2002年3月28日 6800日元PS2 RPG	62万6140
2	超级机器人大战 Impact BANPRESTO 2002年3月28日 7980日元 PS2 SRPG	56万4801
3	From TV animation ONE PIECE BANDAI 2002年3月20日 5800日元 PS ACT	39万3132
4	铁拳4 NAMCO 2002年3月28日 6800日元 PS2 FTG	27万7838
5	樱大战4 SEGA 2002年3月21日 6800日元 DC SLG	25万7746
6	火焰之纹章～封印之剑 任天堂 2002年3月29日 4800日元 GBA SRPG	21万3910
7	生化危机 CAPCOM 2002年3月22日 6800日元 NGC AVG	18万3007
8	装甲核心3 FROMSOFTWARE 2002年4月4日 6800日元 PS2 ACT	17万5500
9	职业棒球2002 NAMCO 2002年4月18日 6800日元 PS2 SPT	7万5931
10	信长野望～岚世纪 光荣 2002年4月4日 9800日元 PS2 SLG	7万3421

本月新作期待奖

1	星之海洋3 ENIX 发售日未定	PS2 RPG
2	幻想水浒传3 KONAMI 2002年7月11日	PS2 RPG
3	生化危机0 CAPCOM 2002年秋	NGC AVG
4	超级机器人大战R BANPRESTO 2002年8月2日	GBA SRPG
5	塞尔达传说GC 任天堂 2002年冬	NGC ARPG

本月主机销量榜

1	PLAYSTATION2	32万4744
2	GAMEBOYADVANCE	17万9141
3	GAMECUBE	8万0364
4	PLAYSTATION	2万2084
5	XBOX	1万5882

本月新作发售表

Playstation2

6月6日	F1 2002	EASQUARE	RAC
6月6日	WORLD FANTASISTA	SQUARE	SPT
6月6日	RAGINGBLESS 降魔默示录	PCCW	RPG
6月13日	魔剑	ATLUS	RPG
6月20日	心跳回忆女生版	KONAMI	SLG
6月20日	波波罗古罗斯物语～冒险的起点	SCE	RPG
6月20日	.hack 感染扩大 Vol.1	BANDAI	RPG
6月27日	恐龙危机3枪版	CAPCOM	STG
6月27日	式神之城	TAITO	STG
6月27日	Newprice 2001 甲子园	魔法	SPT
6月	剑豪2	元气	AVG

DREAMCAST

6月27日	同窗会 2again&refrain	NEC	AVG
6月27日	你永远的盼望	ALCHEMIST	AVG
6月	水夏	ZEROSYSTER	AVG

NINTENDO GAMECUBE

6月27日	炸弹人世纪	HUDSON	ACT
2002年夏	星际火狐～恐龙星球	任天堂	ACT
	永恒之暗	任天堂	AVG
	黄金之丘	FROMSOFTWARE	RPG
	阳光玛利奥	任天堂	ACT

XBOX

6月	机甲兵团 J－PHOENIX	TAKARA	ACT

GAMEBOYADVANCE

6月6日	恶魔城～白夜之协奏曲	KONAMI	ACT
6月14日	家庭网球	NAMCO	SPT
6月27日	V－RALLY3	未知	未知
6月	恐怖之夜	CHUNSOFT	AVG

一本引领你走向程序世界的杂志

邮发代号：62-56

编辑出版：中文信息杂志社 地址：成都市营门口路民光商厦503室 电话：(028)87688333-521 传真：(028)87646606

PLAYSTATION 奥斯卡

"分手时请不要说再见，因为这个词说起来很悲伤……"
"对不起，我不知道现在该用什么样的表情来面对你……"

这是EVA里面的一段经典对话，一直非常喜欢的，把它放在这次专题的开始，觉得很合适。

七年了。

七年的时间，好长，长得可以让幼稚变为成熟，长得可以让纯真变为世故；七年的时间，好短，似乎手指在○与□之间游移几次，2555天就这么轻轻过去。

playstation，这个曾经让我们激动的名字，这个曾经让我们欢愉的名字，这个曾经带给我们无数欢乐的名字，这个曾经带给我们无数泪水的名字……终于，要逝去了。

该来的终归要来，该走的总会要走。我们怀念，但我们不会悲伤；我们微笑，就算有泪水，也不会是苦涩。

所以分手时，我们不说再见

想做出和以往不一样的东西，用全新的角度去体会早已熟知的东西，又正好赶上奥斯卡的大幕刚刚缓缓落下，于是便有了这次的"playstation 奥斯卡"。目的不在于去盖棺定论，不在于去得出什么结果，只是想去怀念，勾起藏在记忆深处曾经无比感动曾经无比欢乐的东西。如果这个专题能够让大家在看的时候若有所悟地会心一笑，我们的目的，也就达到了

这次我们有幸请到了一些曾经在一起度过那段美好时光的玩伴，他们对游戏是那么的执著。让他们提出自己心目中的最佳，虽不能涵盖全部，但也能代表一部分看法。这一次只是提名，只是抛砖引玉，至于到底哪个是真正的最佳，还是要靠大家来评论。和自己选的一样，就请得意的一笑；如果不一样，也不要太在意，毕竟重要的不在于结果，而是过程

附：下一期我们将推出评选的结果，想提出自己看法的读者请投稿至我们编辑部，或者 E-mail 至 lizhuo@cbigroup.com，我们将选出精彩的看法登在下期杂志上。

最佳剧本

CARL WANG:《异度装甲》

Darkbaby:《燃烧战车》

E·T:《北欧女神》

非天工作室:《最终幻想 VII》

寒水鱼:《勇者斗恶龙 VII》

King:《勇者斗恶龙 VII》

SILENCE:《异度装甲》

《游戏天地》:《最终幻想 VIII》

《游戏日》:《生化危机 2》

CARL WANG:《XENOGEAR》以庞大的 SF 小说中的章节为背景，给玩家演出了一幕感人的千年爱情故事。整个游戏的剧本安排的紧凑却不沉长，给人很强的带入感，游戏中主人公的一举一动都能感染着玩家。直得一提的是日本《XENOGEAR》的小说和同人志也十分的畅销。

SILENCE：庞大的世界观设定需要远远超越常人的架空能力，它的复杂的叙事结构也需要格外考验编剧的综合能力和知识结构的完整程度。故事跨越一万五千年，在主体情节的叙述基础上，自如的穿插四个时代转生的“前传故事”，并且对于考察人类进化，文明变迁的质问也一一体现在剧本内蕴之中。论深度和广度，能匹敌的同类作品很难找到。

Darkbaby：被称为 PS 主机最巅峰之作的《MGS》其大半的成就都应归功于一个完美的剧本，接近 007 式谍报电影的剧本构成合理而毫无破绽，人物性格的描写也非常到位。没有复杂的时代背景，没有形同梦呓的哲人演说，却已经彻底展现了深邃的思想内涵。

E·T：以《星之海洋》而闻名的 tri－ace 在 99 年推出了一部以北欧神话为故事背景的 RPG，在游戏中我们虽然可以看到北欧神话中的一些人物，但是 tri－ace 并没有照搬北欧神话中的故事，只是借用神的形势向玩家们展示了女神——蕾娜丝“转为人后”（历史根本不存在）的一段故事，而在以众神之黄昏为背景，描绎了引导战魂的使者——蕾娜丝不为命运所左右，最终从被封印的记忆中解放出来。游戏中各个情节安排的恰到好处，女神与鲁西奥的爱情故事也是感人肺腑，剧本的策划和游戏的制作着实让人佩服。

非天工作室：PS 初期最醒目的作品，故事内容高潮迭起，使玩家人打破了些许的伤感，女主人公爱丽丝在水底长眠的一幕至今还历历在目，说《最终幻想 7》剧本是 PS 上最具经典性的一部绝对不折不扣。

寒水鱼：怎样才能称上一款最佳的游戏剧本，除了出色的剧情和良好的表达方式外，与玩家间的充分互动；将一款游戏的可玩性和耐玩度通过画面的显示、玩家对手柄的操作，合理地调动玩家一次次地思考一次次地感动，每一个元素都能完美地结合起来，这样的剧本才能算得上最佳剧本。在 PS 游戏中，我在游戏中看到的最佳剧本是《勇者斗恶龙Ⅶ》。

KING：堀井雄二大师在剧本方面的造诣，在每代的 DQ 中都有着令人叫绝的体现，在 DQ7 中更是发挥到了极至。浩大的情节和世界观自不必说，在这一代里，每当剧情有发展时，一些小村子里很不起眼的 NPC 角色的台词都会随之发生大量变化，而且主角队伍成员之间的交谈内容也会在几乎每个无足轻重的场所都有对应台词；还有暗示各地各时代故事之间因果关系的叙事手法……仔细留心一下这些，真的令人对堀井在策划和台本工作方面的能力产生敬畏的感觉。并没有什么独特系统或者漂亮的过场影片，而纯粹靠正统 RPG 线程情节的丰富性来打动人心，这可以说是 DQ7 最突出的遥遥凌驾于同类游戏之上的特点。

最佳男配角

最佳女配角

CARL WANG：レザード（里查德）《女神传说》

Darkbaby：迪利塔《最终幻想战略版》

E·T：豪鬼

非天工作室：萨菲罗斯《最终幻想 VII》

寒水鱼：萨菲罗斯《最终幻想 VII》

King：霍姆斯《尤特那英雄战记》

SILENCE：萨菲罗斯《最终幻想 VII》

《游戏天地》：萨菲罗斯《最终幻想 VII》

《游戏日》：威斯卡《生化危机》

CARL WANG：ADA《生化危机 2》

Darkbaby：玛莉亚《恶魔城 月下夜想曲》

E·T：馆林见晴《心跳回忆》

非天工作室：凯特《尤拉那英雄战记》

寒水鱼：丽莎·加兰特《寂静岭》

King：蒂法《最终幻想 VII》

SILENCE：艾娃《寄生前夜》

《游戏天地》：蒂法《最终幻想 VII》

《游戏日》：梅莉尔《燃烧战车》

CARL WANG：里查德作为《VALKYRIE PROFILE（女神传说）》中的反面人物，他的特性鲜明且亦正亦邪，很有人格魅力。在整个游戏中里查德的戏份虽然不是很多，但他在起到穿针引线的作用，许多精彩剧情，情感交织的精彩情节都围绕着他展开，让人印象非常深刻。

Darkbaby：咚…向池塘掷去的小石块泛起了些微涟漪，揭示了迪利塔这个出身卑微的青年野心家当时微妙的心理变化。这绝非是一个脸谱化的邪恶角色，通过其目睹贵族阶层的残酷和伪善，亲身遭际了妹妹惨死的不幸，内心逐步发生变化……当我知道以信仰为名义为人牺牲的"英雄"上了当，却被一个曾经恨透她的贵族女子亲手刺死时，让人不禁感叹世事的无常。

E·T：在格斗游戏中豪鬼的大名简直可以说是如雷贯耳，"灭杀天"这三个字正是豪鬼真实的写照，虽然他并不是《街头霸王》系列的主角，但他却有着令所有人为之胆寒的武艺，此君最早出现在《超级街头霸王 2 X》中，当时的豪鬼在对战中被列为禁止使用的角色，这是由于当时的豪鬼在招数上有着令人发指的威力，在当时即便你是一个街霸的新手，一样可以横扫令那些高手们感到头疼。在之后的系列游戏中豪鬼又产生了许多变种，比如《漫画英雄 VS 街头霸王》中的真豪鬼，绝对是一个恶梦的存在，被他秒杀是件很正常的事情。

非天工作室：一个银发飘逸，帅气十足酷的一塌糊涂的家伙……人气旺盛的甚至超过了游戏中的主人公克劳德。

SILENCE：出色的将外型特征和人物心灵内涵表现出来，也是为数不多的能将反派角色表现出复杂矛盾和人性内涵的角色之一。在 PS 初期能见到这样的表演，也是"最终幻想 7"成为无数人铭记的经典的理由之一。

CARL WANG：想必玩过《生化危机 2》的朋友对 ADA 的印象十分深刻吧，作为配角她的身份一直很神秘，她的各种诡异行为，以及为了保护 LEON 而挺身而出……这一切的一切都增加了其魅力指数。当选最佳女配角 ADA 当之无愧。

Darkbaby：出场次数并不多但已经足够给人留下深刻的印象，一个勇敢而淳朴的少女。

E·T：作为《心跳回忆》中的隐藏角色，虽然出场次数不多但是却给人留下了深刻的印象，特别是最后告白的台词十分令人感动。

非天工作室：身世悲惨的女孩子，好不容易遇到了一个"知心"，到最后却发现是敌方的奸细。可说是一个"将悲惨进行到底"的典型！

寒水鱼：相信只要是玩过《寂静岭》的玩家应该都不会忘了在"TEARS OF……"的音乐中，丽莎慢慢变成僵尸的 CG 动画吧！……无语，再多说一个字都是对这段绝凄绝美的场景的玷污……

KING：漂亮、坚强而且善良，拥有大量支持者的女性。可能是 FF 系列最成功的女性角色。

SILENCE：压倒性的形象媚惑度和史无前例的角色跨度（在人体和各种线性体怪物之间转换），借助 PS 的声光表现，艾娃的形象不仅能给观众留下深刻印象，音效及歌声的穿插更是为该人物的外视点起到了突出的作用，整部作品一半的诡异辉煌的基调，都建立在该角色基础之上

最佳视觉效果 最佳音效剪辑

CARL WANG:《恶魔城 月下的夜想曲》

Darkbaby:《恶魔城 月下的夜想曲》

E · T:《恶魔召唤师》

非天工作室:《生化危机》

寒水鱼:《生化危机》

King:《寂静岭》

SILENCE:《生化危机》

《游戏天地》:《生化危机》

《游戏日》:《实况足球 2002》

CARL WANG:《永恒传说》

Darkbaby:《放浪冒险谭》

E · T:《最终幻想 VIII》

非天工作室:《浪漫传说—开拓者 II》

寒水鱼:《最终幻想 VIII》

King:《龙骑士传说》

SILENCE:《寂静岭》

《游戏天地》:《最终幻想 VIII》

《游戏日》:《超级机器人大战 α 外传》

Darkbaby: 时钟的钟摆有节奏的摇摆声，被击败的骷髅头沿着阶梯滚落的骨碌声，蝙蝠拍打翅膀的轻微摩擦声……游戏的音效真实展现了恶魔城的空旷和幽深。在 PS 众多名作中几无可与之匹敌者。

E · T:《女神转生》系列中的音效有着它独特的韵味，每一部作品中音效与游戏主体可以说是天衣无缝，恰到好处，我们从一段音效中就可以了解到这是游戏中的哪个场景，且为特殊的场景还会有专属的配乐，战斗中也是如此。这一点在 ps 版《恶魔召唤师－灵魂黑客》中被体现得淋漓尽致，虽然这次以《灵魂黑客》为代表，但是纵观整个《女神转生》系列，其配乐都给人留下了很为深刻的印象，它和金子一马的恶魔绘图相辅相成，浑然一体，所以说这个系列的配乐是游戏领域中的一朵奇葩。

非天工作室: 僵尸的呻吟呢喃声、萧萧的风声、苍凉的开门声、清脆的枪声、弹壳掉在地上的声音，当然印象最深的还要算过走廊的时候丧尸犬从窗户跃进来时的玻璃破碎声!

SILENCE: 和游戏题材紧密结合，各种音效的运用自然清晰（如开门，破窗而入，丧尸的呼吸声，以及各种自然声响），很好的烘托了游戏的氛围，并且能将听觉引入到游戏者的心理上，造成立体而有节奏感的流程表现。

KING: 电子游戏中最优秀的气氛营造，多数都来自于对第一感官系统的直接刺激，寂静岭的成功，很大程度上便在于游戏中出色的音效处理。

CARL WANG: 说实话，《TALES OF ETERNIA（永恒传说）》确实是 PS 时代画面最漂亮的游戏，无论是从场面还是战斗中必杀技/魔法的表现都十分华丽，尤其是战斗可以说是一种享受，不但战斗画面华丽而且读取的速度达到十分快，感觉十分流畅。

Darkbaby: 采用完全 3D 构图的该作品达到了 PS 机能的极限，屈指可数的多边形组构的人物居然能清晰看到其一颦一笑不能不让人感叹 Square 强大的技术力。

E · T: 以当时的 PS 硬件水平来看，《最终幻想Ⅷ》应该算是达到了 PS 所能达到的视觉极限了，再加上游戏中以真实比例制作的人物和至今令人难以忘记的 CG 动画，这在 PS 时代确实无人能出其左右。就算是现在，能够制作出这样高水平动画的游戏也是凤毛麟角。

非天工作室: 可爱的人物造型和水墨画般的背景，一瞬间，我们好像从前被工整的方格子般僵硬的双眼被解放了，有一种说不出的舒畅。如果说曾经不止一次的停下游戏来，而仅仅是为了欣赏画面的话，请相信，那是真的。

KING: 近年来在画面效果上有出色表现的游戏作品可以说是数不胜数，而龙骑士传说更是其中的佼佼者。这款作品在画面方面的魅力甚至超过了游戏性本身对玩家的吸引力。

SILENCE: 自然穿插于游戏场景之中的 CG 片断，人物表现也惊人的真实自然，配合游戏题材的心理惊悚，成为不可多得的恐怖佳作之一。

最佳游戏配乐
最佳游戏歌曲

CARL WANG:《异度装甲》

Darkbaby:《放浪冒险谭》

E · T:《最终幻想 VII》

非天工作室:《三国志 5》

寒水鱼:《寂静岭》

King:《啪拉啪拉啪》

SILENCE:《荒野历险》

《游戏天地》:《最终幻想 VIII》

《游戏日》:《心跳回忆》

CARL WANG:《XENOGEARS》中的多段主题旋律曾多次被大陆/港台很多电视剧用做当背景音乐，看的时候让人有种怪怪的感觉，不过这同时也承认了游戏音乐的魅力。

Darkbaby: 崎元仁、岩田匡治等“音乐三人组”倾力演绎的最高水准，沉重郁闷的欧洲中世纪风格完全契合了游戏中所处的时代背景，尤其时男主角阿什雷和魔女面对时的背景音乐极致的压抑，深刻体现了两个心灵受到创伤的人物当时难以掩饰地仇恨和痛苦。

E · T: 当人们第一次接触到像《最终幻想 7》这样的全三维的 rpg 时，对于它所向玩家们展现的一切是那么的令人震惊，它的出现让游戏有了翻天覆地的变化。在《最终幻想 7》中每一段音乐的设计可以说是巧夺天工，陆行鸟，游乐场，古代种神殿等等都有着令人拍案叫绝的谱曲，在对 boss 战斗中的背景音乐也是充满了危机感和压迫感，让玩家感受到这[illegible]，它给人[illegible]的是一种艺术一种享受。

非天工作室: 音乐气势恢宏、华美壮丽，直至今日，很多国内的电视连续剧还在不停的将其盗用作为配乐使用，这也不能不让人承认《三国志 5》音乐的成功之处。

寒水鱼: “死亡的也许是最能表达黑暗的乐手，我有幸在寂静岭这个游戏的[illegible]中，听到了最深的恐惧、不安、悲伤，绝望和希望。它时时在狂笑，被逼入绝境时，面对死亡时，不可遏制的恐惧所制造出的狂笑。它又在哭泣，过去的悲伤在阴冷的吉他里，在不时出现的老去的电影胶片常有的那种劈啪声中，在不时响起的幽灵般的钢琴声中独自抽泣。它是来自最黑暗的地方的使者。”

KING: 以一款专门的音乐游戏而言，啪啦啪的曲子所独有的鲜明色彩令人过耳不忘。游戏虽然是休闲型，但整体制作得颇有国际化的大气感觉，游戏中的音乐亦然。

CARL WANG:《像梦一样》(永恒传说)

Darkbaby:《eyes on me》(最终幻想 VIII)

E · T:《eyes on me》(最终幻想 VIII)

非天工作室:《eyes on me》(最终幻想 VIII)

寒水鱼:《I am the wind》(恶魔城 月下夜想曲)

King:《I am the wind》(恶魔城 月下夜想曲)

SILENCE:《I am the wind》(恶魔城 月下夜想曲)

《游戏天地》:《eyes on me》(最终幻想 VIII)

《游戏日》:《SOUL EDGE》(魂之利刃)

CARL WANG: DEEN 演唱的那首《梦であるように(像梦一样)》，这首歌听了多少遍连我也记不清了，DEEN 独特的声线确实能引起众多玩家的共鸣，再配合上游戏的动画，简直就是完美。

Darkbaby: Square 在游戏中和片尾两处以不同配器方式插入“eyes on me”这一主题曲丝毫没有给人突兀的感觉。令人叫绝的是两次给人的感受却又是那么截然不同，游戏中飞空艇里渲染了一对历经磨难的爱侣劫后重逢的温馨感觉，片尾时却又让人顿生旧事恍如一梦的浩叹，对植松大师的惊才绝艳由衷地脱帽致意。

E · T: 在次世代游戏中主题歌的使用并不是什么新鲜事，虽然拥有主题歌的游戏很多，但能给玩家留下深刻印象的首推《最终幻想 8》中的“eyes on me”，这首由王菲主唱的游戏歌曲很好地烘托了游戏的气氛，另外由于王菲是华人歌手，所以这首歌在国内有着很高的人气，有不少玩家就是冲着这首歌去玩《最终幻想 8》的。这首歌在游戏中的出现的时间和地点都是那么的恰到好处，由此可见，游戏中的歌曲有着多么大的魅力。

KING: 这首为游戏而作的片尾曲与游戏本身的气氛是那么相配，以至于看到小岛文美氏为恶魔城游戏所绘的插画时，都令人不期然想起这首歌的旋律。配器做得很大气而且优美，歌手的嗓音音色和对歌曲的演绎也都可以用恰到好处来形容。正是这些加在一起，才能给穿版的玩家带来悠长的回味和感动。

SILENCE: 旋律动听优美，将歌手声线及歌曲基调完全结合。配合游戏中大量采用的宗教音乐，能够在游戏通关之后为玩家造就韵味无穷的回味，并且赋予流行特质，成为追求大众化游戏主题曲创造的范本。

最佳男主角

CLOUD(克劳德)——《FINAL FANTASY VII》

CARL WANG: 作为《FF Ⅶ》的男主人公，从一名普通的士兵到拯救世界的英雄，他的成长历程本身就很值得玩味，虽然CLOUD的精神状态有时不很稳定，但酷酷的外表和手中招牌的巨剑"一刀两断"被后来很多游戏中人物效仿。再加上《FF Ⅶ》的名气，最佳男主角的位子CLOUD坐定了。

《游戏日》: 没有什么事比无法分清自我更为难过，"我是谁?"这个问题不但困扰着CLOUD，想必也困扰着我们每一个人吧。深沉冷酷的个性和埋藏在心底的寂寞、悲伤、无助，都会唤起我们对CLOUD无限的同情，真心希望他能够坚强的认清自我，完善自己的人格。

SNAKE(斯内克)——《METAL GEAR SOLID》

Darkbaby: 小岛秀夫独特的笔触下一个有血有肉的铁汉形象。身处危境毫不慌乱，凭借着过人的智慧和判断力屡次化险为夷，对自己所肩负使命的正义性也曾经有过瞬间的思惑…在与梅莉尔等女性接触时自然流露的言谈举止又让玩家感受到一个真实的健康男子心态。

寒水鱼: 能拿最佳男主角的多半是一些悲剧角色，国外某政界人士的名言：同情和幸运都是获得他人选票的动力……斯内克绝对合乎这些条件，而且，他既帅且酷还很蓝博，YEAH!

RYU(隆)——《街霸》系列

E · T: 隆，《街头霸王》系列的标准男主人公。对于玩龄较长的玩家来说，是不可磨灭的标准男主人公。白色道服的形象，深入人心。波动拳、龙卷旋风脚和升龙拳，这些隆的招式已经成为格斗游戏的标志性动作。

ZIDAN(齐丹)——《FINAL FANTASY IX》

非天工作室: 典型的男主角，具备了一个标准男主角所应该具备的热血和好运气，还有一条可爱的小尾巴，可以从伟大的超级赛亚人那里获得一定的知名度。

SQUALL(斯科尔)——《FINAL FANTASY VIII》

KING: 优秀的游戏，优秀的角色性格设定，加上优秀的剧情……要是这些都不是成功的男主角，那么恐怕就没什么成功的了。

SILENCE: 本色派表演的典范。虽然在表演深度上不及"合金装备"SNAKE的表现更为突出，但以其独特的内向性格获得广泛新生代电玩"观众"的喜爱，并且将影响带到PC平台。为表障斯科尔对次时代游戏界及所做出的贡献，特做出此项提名。

《游戏天地》: 最佳游戏、最佳导演和最佳男主角历来是奥斯卡上的三大黄金奖项，其三位得主也多少有些联系——除了这个关系之外，选择斯科尔从另一个侧面也反映出：现在游戏的男主角显得太偏向公式化了。尽管斯科尔在相当程度上也有着公式化的因子，然而优秀的CG完全将SQUARE在脚本设定中的角色性格完全表现了出来，这也就是CG的作用所在。再一个提名斯科尔的原因是因为他有足够高的人气，外型潇洒是一个原因，其自闭的性格和从一而终，也避免了被看不惯带了暧昧的男玩家无从指责。

最佳女主角

レナス(蕾娜丝)——《VALKYRIE PROFILE(女神传说)》

CARL WANG:《VALKYRIE PROFILE(女神传说)》中主人公蕾娜斯曲折的人生经历和壮烈的爱情都让人不由产生怜爱。尤其最后向幕后黑手的洛基挑战时的那一幕更是让人印象深刻,在游戏中她经历了人世间的各种感情,逐渐变得清醒……再加上游戏的热卖,使她的人气度直线飙升。

E·T:北欧神话的故事想必大家读有所耳闻吧,在《北欧女神》中"战乙女"蕾娜丝作为女主角登场,不过剧情跟真正的北欧神话有很大的区别。女主角蕾娜丝设定为被主神奥丁封印了记忆的人类少女——布拉琪娜,对于她的童年,游戏中只做了短暂的交代,但正是因为这短暂的剧情,使得后来身为女神的她的信仰和思想有了翻天覆地的变化,也正是因为如此,为救同伴牺牲后再次复活的她获得了创造的力量,这种力量在"众神之黄昏"中将魔神洛基彻底击败。

TIFA(蒂珐)——《FINAL FANTASY VII》

Darkbaby:和克劳德共同拥有一段残破而错乱的旧梦,柔弱的躯体中包藏着坚韧的正义心。在她的身上可以看到太多女性共有的缺陷:伤感、胆怯、迷茫等凡此种种,但是宽容和承受使其心灵得以升华。与之相比较,如同圣女般的艾丽丝是那么的苍白无力。

寿 美幸——《心跳回忆 2》

非天工作室:从一出生就受到不幸的纠缠。虽然从小到现在不断的遭遇不幸,但是却是个超级乐天派。正是她的这种性格,使得她在所有的候选女主角里脱颖而出。

AYA(阿雅)——《PARASITE EVE(寄生前夜)》

寒水鱼: 阿雅……就冲她是一款电子游戏的女主角,而且不像某位女性考古学家一样在玩家面前大卖性感,仅就足够出名。而且,她面对怪物时临危勇敢,穿着晚礼服时的高贵气质,和游戏中最终 BOSS 的那份宿命,一切都是那么的 PERFECT。

KING:美丽性感而又有着相当程度的行动力,这样的女性当然会给人留下深刻的印象。

RIONA(丽诺娅)——《FINAL FANTASY VIII》

SILENCE:提名理由基本与最佳男主角相同。虽然在表演上上缺乏火候,有一定做戏痕迹,但该演员与斯科尔联手将这样一部通俗正剧推向了流行高峰,其影响力的贡献超越了演技上的贡献,特做此表彰。

《游戏天地》:美丽、善良、善解人意,所有优秀女人的优点集于一身,最佳女主角当之无愧。

藤崎诗织——《心跳回忆外传篇 启程之诗》

《游戏日》:在《心跳回忆》中的藤崎诗织是拥有完美的相貌,学习和体育全能的优等生,也是游戏中最难追到的女孩子。正是因为这种完美却使她没有给人留下深刻的印象。但是在《启程之诗》中我们看到的一个更加真实的诗织,会生气、会嫉妒,也会暗恋着主角,故事最后的结尾尤其令人感动。

最佳导演

堀井 雄二

CARL WANG：堀导可是在圈里有口皆碑的名导，《DQ》每一部作品的推出都会造成业界的一次大地震，日本地区《DQ7》420 万销量是 PS 历史上的高峰。而且堀导对创作的态度十分严谨和独到，每作《DQ》都有骄人的成绩。凭借《DQ7》的成功当选最佳导演，当之无愧！

小岛 秀夫

Darkbaby：比之其他的游戏策划人，小岛对游戏的诠释手法更接近于电影。镜头的拉伸切替、人物的对白都非常到位。其对细节近乎苛刻的追求也使得作品的艺术价值得以进一步飞跃，《MGS》中士兵更衣室里的女明星画报，小柜地里的内内热气这些似乎漫不经心的恶趣味更让玩家看到了真实与虚幻的间隔。

小岛 秀夫

E · T：在日本这个游戏产业十分发达的地方，一部好的游戏作品的背后通常都会有一位令人钦佩的导演，KONAMI 的小岛秀夫正是这样一位人物，在 FC 时代，一部《燃烧战车》(METAL GEAR)让人们看到了他过人的才华和他对游戏性深刻的理解，这部作品是他走向世界的第一步，之后在 PS 风靡世界的日子里，他再次让世人看到了充满着小岛秀夫式游戏理念的《METAL GEAR SOLIDE》，这部被赋予谍报类型的动作游戏也开始令所有的游戏爱好者为之疯狂……

坂口 博信

非天工作室：不断的在创新，也在显示自己怀旧的同时使人亲切莫名，他能让你感动得热泪盈眶，也能让你四周的人看着你的傻笑觉得此人已病入膏肓，假使没有坂口博信，没有他一部部操纵着你喜怒哀乐的作品，这对所有玩过坂口大师作品的人来说都将是一个遗憾。

坂口 博信

寒水鱼：奥斯卡习惯上，一般最佳导演都会出自最佳电影(当然也有几次例外)。所以，在这个奖项上我提名坂口博信。而且以 PS 上的三款 FF 游戏的水准，他确实也当之无愧。

小岛 秀夫

KING：强烈的个人风格一直是小岛氏作品最大的魅力，而《合金装备》在体现个人主张的基础上，于使用很成熟的电影化表现手法对剧情和人物性格进行演绎的同时，又能将游戏独有的必要的要素如"判断"与"操作"的娱乐性自然而然结合在电影化的情节中，实现艺术理念和商业需求的完美结合，这实在是拜小岛秀夫的深厚功力之赐。有如此的实力而没有以电影导演的身份去发展事业，着实是电影界的损失，但却是电玩界的福气。

小岛 秀夫

SILENCE：具备深厚的电影功底，在间谍游戏的新类型基础上，大量引入了电影语言，静态蒙太奇的运用，和整部影片(MGS)张力和节奏上的把握也几乎无人能出其右。更值得称道是，该导演对军事题材的驾驭也显得驾轻就熟，和次时代电玩的声光表现结合水乳交融，是不可多见的思想与视觉表现并重的次时代游戏。

坂口 博信

《游戏天地》：在这个奖项的提名上，我更多地考虑了"平衡"的理念：单从PS游戏来说，也许《勇者斗恶龙》或是《异度装甲》从整个游戏上更能表现出制作者的导演能力，而《最终幻想》系列从第六作开始，已经被指责为"一个大俗的诞生"，但坂口博信绝不该缺席于最佳导演的提名。——至少在他推出《最终幻想Ⅶ》之前，你根本猜测不到他制作出了什么。连续系列的制作足够耗费掉任何天才的所有灵感，当天才疲惫的时候，或者我们该这样为他想想：一个人做一部好游戏不难，难的是一辈子都做好游戏，且部部都是好游戏。

寺田 贵信

《游戏日》：先说一个小趣闻，编辑部接受提名名单的时候，每收到一份都要大声朗读全文，每一个奖项朗读后诸编辑就开始无责任评论——"不会吧……这是什么取向呀！"、"××选择这个！所以说英雄所见略同！"、"商业效应，这就是商业效应的最好反映！"……为了维护提名人的权益，在这里就不详细点名解释了。在"最佳导演"的这一项上，若未点名所归属那么几个人选，则以导演资本，都不用朗读，大家就可以猜出来人选了。

在编辑部最后统一自己意见的时候，大家在"最佳导演"上迟疑片刻，明显表露出都有不同意见。后来经商谈，采用当年诸葛和周郎的思路，把自己的选择先写在手上。当大家一同打开的时候，竟然有3个是选择了"寺田 贵信"！

说到选择寺田 贵信，说到《超级机器人大战》系列，估计千多字也说不完我们的道理呢。想《超级机器人大战》系列一直沿用大杂烩的形式，每次都会采用近20部不同的动漫作品而编制一个共同的故事。哪次稍有不慎，就会导致不可弥补的损失。但《超级机器人大战》系列发售至今已经超过20部作品，没有一次出现纰漏，可见寺田先生的掌控能力。大家还记得当初WINKY SOFT在《超级机器人大战F～完结篇》以后离开了。本来以为失去了如此之强的制作小组，《超级机器人大战》系列将面临最大的危机，但没有想到，在寺田身边的帮助下，《超级机器人大战α》取得了意想不到的成绩！再以后，寺田带领新的制作组锐意进取，数次改革无一不得到销量上的承认，尤其是最近《超级机器人大战IMPACT》，一开始销售就达到了50万的骄人成绩，这是以前各系列《超级机器人大战》都没有达到的效果！无论当初的辉煌，还是现在的彻底改革，都是寺田 贵信长久以来努力的结果。

最佳游戏

《DRAGON QUEST(勇者斗恶龙) VII》——ENIX

CARL WANG(网星艾尼克斯市场部产品经理)

《DQ7》无论从游戏的可玩性、音乐、销量、影响力，甚至延期的次数在日本都是不争的 No. 1。(虽画面并不是最优秀的……)虽然国内玩家可能对《DQ7》的热情不如 FF 系列来得高涨，但并不能对 DQ 在日本的地位造成动摇。

《FINAL FANTACY(最终幻想) VII》——SQUARE

Darkbaby(游戏撰稿人)

尤如一柄切开新时代的神兵利器，给人以振聋发聩的冲击效果。在剧本的设计上张弛有度、浓淡相宜，让玩家全身心融入了一幕末世降临时的冒险活剧。时隔多年，克劳德、蒂珐、萨非罗斯等鲜活的人物形象光彩经久不灭…荣耀永远属于开拓者！

《STAR OCEAN(星之海洋) 2》——ENIX

E · T(原《电子游戏与电脑游戏》、《电玩 GOGOGO》策划)

作为 TRI－ACE 在 PS 上的处女作，《星之海洋 2》有着相当迷人的魅力，它以广阔无垠的宇宙为舞台，让游戏者的视野更为开阔，使玩者的力量让我们觉得自己是那样的渺小。在游戏系统上《星之海洋 2》已经达到了近乎完美的程度，全方位的设定令游戏可玩性达到了相当的高度。虽然游戏中没有太多的 CG 动画，但游戏中景物的搭配和刻画恰到好处，给人一种自然流畅的感觉。另外值得一提的游戏中众多的隐藏要素也一直是 RPG 高手们津津乐道的地方。

《FFT(最终幻想策略篇)》——SQUARE

非天工作室(游戏撰稿团体)

丰富的职业系统，多种多样的隐含要素，天野大师唯美的画风和史诗般的圣骑士传说，由这一切所组成的《FFT》绝对是 PS 历史上不可多得的一款经典之作。

《FINAL FANTACY(最终幻想) VII》——SQUARE

寒水鱼(游戏之王网站编辑)

一个经典系列的经典之作，刚上手的时候感觉只有震撼，投入其中可就是耐玩，细细品味剧情的时候就只有感动两字形容了……

《恶魔城 X～月下夜想曲》——KONAMI

KING(原《电子游戏软件》《电子游戏与电脑游戏》编辑)

完整紧凑的情节、优秀的平衡性、统合协调的气氛……令人如醉如痴投入其中的同时，基本在任何方面也挑不出什么毛病来，可以说是将完美二字具象化的游戏作品。

《FINAL FANTACY(最终幻想) VII》——SQUARE

SILENCE(游戏撰稿人)

该片首次将全面 3d 技术引入到主流 RPG 中，成为次时代 RPG 的一个典范。无论是对于本系列人气的上升还是 32 位主机竞争的格局都有着划时代的影响。在 PS 三款最终幻想中，不但达到游戏内容的巅峰，在整体世界观上也显得大气磅礴，而水中之死的那段情节更是让广大玩家深刻铭记。论综合表现和影响力，推举为最佳应在情理之中。

《FINAL FANTACY(最终幻想) VIII》——SQUARE

《游戏天地》(国内销量第一的专业游戏周报)

毋庸置疑，最佳游戏属于《最终幻想Ⅷ》，它获得提名的原因，就如同在某一年的电影奥斯卡上，《泰坦尼克》造就了一段[illegible]：情节、[illegible]、[illegible]、不乏高潮。从这个意义上来说，能与之相提并论的只有《最终幻想Ⅳ》，但尽管 FF7 几乎是生生把电视游戏带进了一个新的时代，但我们更注意的是整个游戏带来的连锁效应：难道 FF8 里的俊男靓女没有让你那拒绝游戏的女友也为之关注？难道菲后的那首《Eyes on me》没有让那些主流的媒体为之动容？——这就是答案。

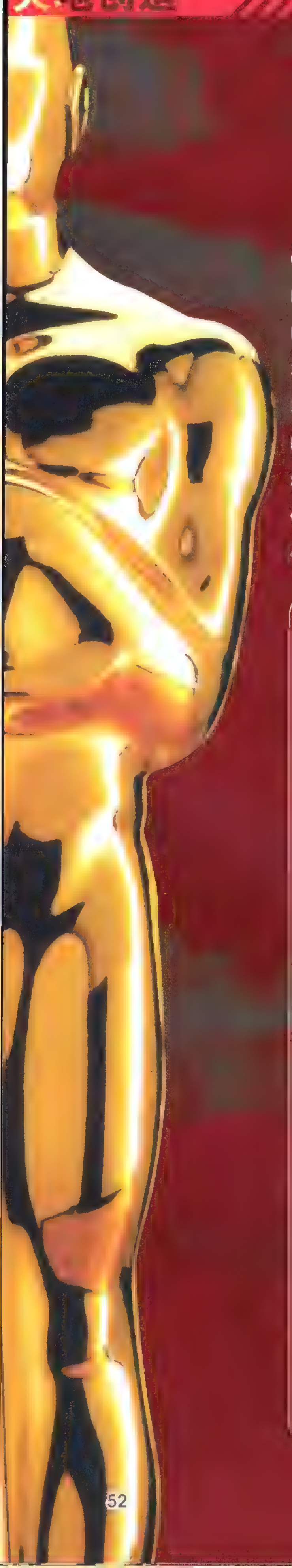
《BIO HAZARD(生化危机) 2》——CAPCOM

《游戏日》(本编辑部)

又是《最终幻想》……还是《最终幻想》……拿到前几个朋友的提名，心里面就直犯嘀咕。等到全部拿到之后，编辑部便不由得火从心头起——难道他们把这么重要的游戏都忘了么？它将动作 AVG 的优势发挥到淋漓尽致，从此该类型游戏大风光于天下；它是 CAPCOM 历史上第一个一天内便售出 200 万份的游戏，总销售量达到 675 万份（这个成绩直到今天来看也是绝对让人瞠目结舌的）；它除了 SS 之外几乎制霸了所有的次世代机种；它让性格鲜明的各个角色时至今日依然在玩家心目中有着不可磨灭的位置……它就是永远的《生化危机 2》！

2CD 男女主人公互动四种不同结局让玩家们痴迷不已；“第四幸存者”、“豆腐”、再加上后来推出的振动版上的终极战斗模式更是让玩家们欲罢不能；背景、配乐、配音、情节……无一不是上乘之作……好处不用多说，至少在我们编辑部《生化危机 2》有着相当好的口碑。如果说选不上“最佳游戏”的话倒是有可能的，毕竟出色的带来电玩历史改变的伟大游戏还有好几个，但是连提名都没有恐怕就太说不过去了。于是我们郑重提出我们“GD 编辑部”的提名——“生化危机 2”！

促使我们投出这宝贵一票的另外一个主要原因就是《生化危机 2》成功移植到了 pc 上面（前几年育碧公司代理的《生化 2》计算机中文版至今仍保持着国内计算机游戏的销售冠军纪录），让一些（只是一些哦）狂妄地说出“家用机的游戏都是小孩子的游戏，会有什么好玩的”的纯 PC 玩家哑口无言，更是拉了好大一批 PC 玩家加入 TV 的阵营。对于一个做出如此卓越贡献的游戏，提名“最佳游戏”，不过分吧？



最佳创意 最佳移植

CARL WANG:《Dance Dance Revolution(DDR)》

Darkbaby:《啪拉啪拉啪》

E·T:《Dance Dance Revolution(DDR)》

非天工作室:《浪漫传说——开拓者》

寒水鱼:《铃木爆发》

King:《生化危机》

SILENCE:《啪拉啪拉啪》

《游戏天地》:《生化危机》

《游戏日》:《燃烧战车》

CARL WANG:《勇者斗恶龙 4》

Darkbaby:《勇者斗恶龙 4——被引导的勇者》

E·T:《幻想传说》

非天工作室:《霸王的大陆》

寒水鱼:《时空之轮》

King:《街头霸王 ZERO 3》

SILENCE:《魂之利刃》

《游戏天地》:《格斗之王 97》

《游戏日》:《CAPCOM VS. SNK 2000PRO》

CARL WANG：把简单的游戏形式变成巨大的财富和一种流行时尚，这是 KONAMI 的又一个丰碑。《DDR》的成功使音乐游戏的地位得到的承认，并且不断的发扬光大，所以说《DDR》获得最佳创意奖当之无愧。

Darkbaby：没有华丽的 CG、没有言过其实的广告宣传，凭借着出色的游戏性让玩家体会到 SCE 鼓吹的时代风游戏的独特魅力。这是一个开音乐节拍游戏先河的伟大创意，以后诸如 DDR 等作品都是延续其理念发扬光大的。

SILENCE：虽然音乐游戏的类型早在 1974 年就已诞生，但该作品首先将音乐节奏作为游戏方式引入了这种媒体之中，其界面和操作方法直接或间接影响了以后多种同类游戏。

非天工作室：多元化的开放世界，几个看似无关又互相在不同的剧情中客串的主角，清新浪漫却略有忧伤的剧情，加上多种多样华丽魔法和合击技，构成了这部独具匠心的《浪漫传说开拓者》。

寒水鱼：真人演出的美少女在生活中时时都会遇到各种炸弹，手机里，橙子里，手枪里，甚至是钢琴里，玩家必须利用各种工具（当然最重要的工具还自己聪慧的大脑）一层层地抽丝剥茧，在限定的时间内破解各种装置。玩法新颖，机关装置设计精巧。

KING：动作和冒险的完美结合，实际上在整体方式而言不算是全新的构思，然而游戏的完成度之高，就不能不说这是各方面有着优秀创意所带来的结果了。

CARL WANG：DQ4 的 PS 复刻版用 DQ7 的引擎重新绘制了人物、怪物、地图并追加了新的章节，新的人物，新的场景，新的剧情……这些改进对于一个复刻版来说实在是太豪华了，就算以前玩过 FC 版的玩家也会有"再玩一遍"的欲望。日本地区 120 万的销量就是对 ENIX 用心的回报。

Darkbaby：一个复刻的游戏能达到百万以上销量不能不说是一个奇迹，《DQIV》的热卖再次证明了"国民游戏"的强大号召力。在移植态度上也可圈可点，沿用《DQVII》3D 构图的形式让过去玩过 FC 版的玩家能够咀嚼出新鲜的感觉，适度的追加新要素也使游戏乐趣倍增。

E·T：《幻想传说》——这是 SFC 上第一个使用 48M 的超大容量作品，在移植到 PS 之后，我们不但还能感受到原先的韵味，而且这种韵味还得到了升华，只要是玩过这两个版本的玩家都应该能感受到这一点，它并非只是简单的移植，游戏的画面和剧情都经过了或多或少的强化，制作者是想让玩家像对待一个新作品那样去完成它。这就是移植的一种高境界。

SILENCE：借助相容机板，这款第一个较为成熟的 3D 武器格斗游戏为家用机用户提供了不亚于街机厅的视觉享受。不仅在画面上做到了 120% 的移植，而且在游戏内容上也增加了许多丰富的内容，凸显出 NAMCO 的诚意和认真程度。特意为家用机板制作的 CG 片头，更是为以后游戏的片头提供了一个难以逾越的高级标准。

来吧！跟我一起作战！
大战略
CLOUD 作品
A CLOUD PRODUCTION
人类的历史，是一部战争的历史
随着历史的延长，我们有了战术和战略
运用战略的战争推动人类历史前进的车轮
结果，战争就从那时起一直延续到现在
游戏出现了，我们在游戏中继续战争
游戏中的战争需要更加巧妙的战略
于是，大战略顺理成章地诞生了
于是，大战略指引你战斗的历程
于是，大战略吹响你胜利的号角
于是，大战略装点你美丽的人生
于是……

CLOUD 作品

A CLOUD PRODUCTION

基本操作

十字键/左摇杆——控制角色行动/项目选择
○键——决定/对话/调查/拿取
×键——助跑/跳跃/取消
□键——呼出道具栏(可换)
△键——主视角观察(可换)
L1 键——呼喊
L2 键——校正视角
L3 键——校正视角(主视角时)
R1 键——下蹲/防御(可换)
R2 键——没用
R3 键——显示地图
SELECT 键——跳过部分过场情节
START 键——开始/暂停

楔子

[illegible]……

[illegible]建筑技[illegible]

坐上开[illegible]观赏起了窗外迷人[illegible]地剧烈地震动了起来,[illegible]掠过我的心头,一阵天旋地[illegible]失去了知觉。

虽然抑制不住强烈的头疼和不停颤抖的身体,我还是庆幸自己活了下来,努力让自己镇定了一下之后,我发现自己还在电车的车厢里,还是先走出这块是非之地再说吧。

首都岛高速公路

[illegible]了车厢,我观察了一下[illegible]不慎便会掉落海底而一命呜呼,还有一[illegible]十分危险,如果[illegible]

[illegible]

[illegible]

机种:PS2　厂商:Irem　类型:AVG
发售日:2002年4月25日
价格:6800日元　媒体:DVD-ROM

桥墩的侧面有以蓝色下箭头标示的自来水管，可以在此补充 QP 和记录游戏进度，调查后选第一项是喝水，第二项是不喝，第三项是往容器里灌水，第四项是存盘。查看饮水处的说明后得知，某些海水和泥水也可以解渴，不过会损失生命值 HP。

在断桥边上的那辆绿车处取得背包（非常持ち出し袋，小号），注意车子会随你的前进而向下倾斜，所以应尽快拿完迅速往回跑。

沿楼梯向上，找到一家西餐厅，可是它的门却被锁上了。从一份备忘录的记述得知，餐厅门钥匙就藏在花盆当中，于是我便挨个翻找，终于在餐厅左侧的一个花盆里找到了开门的钥匙，随后使用钥匙进入餐厅（钥匙都放在背包里的钥匙扣“キーホルダー”上）。

刚进餐厅，它就开始晃动并倾斜起来，为了不掉入海中，我只好快速向上跑动。还好里面的房间比较正常，我还找到了一只 100 日元的打火机。来到厨房，桌子上的收音机里正在报告着这次地震的具体伤亡情况以及救援情况，我发现一个中号的淡水瓶，从自来水管处可以灌满。

从最里面房间的窗户钻出，沿楼梯下行时，我突地听到了一个女子的尖叫呼救声，看来还有别的生还者，于是便迅速从里面有公共汽车的屋顶处来到下层。

补充过淡水并记录后，我看到右侧的铁栏杆处有一卷长绳（ロープ）随风飘荡，心想也许能用得着，便上前去取。不料脚下的铁网却是左右摇晃，需不时调整平衡方可。取下长绳后便可前进至女子呼救的电车处。

爬进尚在实地的第一节车厢，看到一年轻女子正呆在摇摇欲坠的第二节车厢口处，随时都会有生命危险，看来我只要多往前走一步就会失去车厢现在的平衡而断送两个人的性命。将刚得到的长绳系在第一节车厢和第二节车厢连接处的一个蓝色环状把手上，然后拽着绳子靠近女子，在足够近的时候[illegible]

那女子名叫相泽真理，是个大学生，她在感谢了我的救命之恩后便和我一同寻找离开的方法。我们向北行走，原先一人无法登上的高台现在可以通过两人的配合上去了。我让相泽真理先踩着我的肩膀爬上去看看情况，可过了很久她才找到一条长绳并把我拉了上去。

头顶上响起了直升机螺旋桨和马达的轰鸣声，我们都以为有救了，大声呼喊着，挥舞着手臂，可飞机却渐行渐远，失望的阴影迅速笼罩了我俩的思绪。看到相泽真理无助地跪在地上恸哭，我不由得走上前去安慰了她一下（“励ます”）。

走到高速公路的尽头，沿作业员用的梯子下到地面，这里有一个小街心花园，还有淡水和海水的自来水管。向背离大海的方向前进，在一辆后门大开的救护车里取得绷带（包带）和手套（军手），东边另一处大卡车的货箱里，我找到了一个扳手（バール），看样子可以用来撬和砸。

从侧面进入旁边的空地，相泽说要去コンビニ，用扳手将空地里的公共汽车门撬开即可继续前进，内有果汁饮料（果汁ジュース）。出来的时候我们看到一辆[illegible]驶离了这里，连让我们呼叫[illegible]随后首都岛高速公路的[illegible]速公路桥下走过的[illegible]下的石块砸伤[illegible]倒塌会引起剧[illegible]（R1 键），如果[illegible]意不要被滚落[illegible]

首都岛边缘

[illegible]“コンビニ”便利店[illegible]可以找到不少有用的[illegible]（[illegible]ニ地图）、杂志[illegible]7 月号）、太阳镜（サングラス，可拿可不拿，占地方不说，戴上后用主视角观察会变暗）、中号水瓶（ペットボトル M）、饮料冲剂（ジュースの素）和蓝色背包（青リュック，中号，一定要拿到），另外地上的收银机里还有残余的现金，这个时候拿好像有些不太道德……

出来后向北走一点，在“きさらぎ通り”，会发生东侧大楼顶部的巨大圆球掉落的事件，不过好在它只能掉在西边且不会继续滚动，因此是有惊无险。至此我们面前又没有了前进的道路，只好再让相泽爬上北边的高台去调查，等了半天，她才找到了一只灭火器（消火器）。待相泽再度离去之后，我却听到了来自她的一声惊叫，一定是出事了，我得另外找路去救她。

向西南行至“むつき通り”，会发生首都岛高速公路彻底崩坏的事件，注意会有大量的泥土和沙石落下，为避免惨遭活埋，最好能站在黄色的出租车顶上然后再压低身子。等震动过去后向西走，在路边起火的地方使用灭火器即可继续前进，通过踩踏蓝色的汽车向前走，进入附近的一座大厦。

一名浑身是血倒地不起的男子吸引了我的注意，凝神望去，他的身体还在微微起伏，我急忙上前询问他的情况，他管我要水喝，此时可以选择“给他（水を渡す）”和“不给（渡さない）”。我当然是[illegible]了他，那男子挣扎着把他的名片[illegible]给了我，随后便断了气，我看了一下名片才知道他姓杉[illegible]

一个[illegible]的中年男子[illegible]出现在我的面前，丢下几句没头没脑的[illegible]便离开了。我在大厦内调查，找到了饮水处，[illegible]收音机的广播声，将这[illegible]收音机[illegible]中[illegible]在身上，我离开了这栋楼。

[illegible]东边的大楼行进，突然我[illegible]了巨大的震动，同时传出可怕的[illegible]，转头一看，发现南边的高楼轰然倒塌，进入冒烟汽车附近大楼的洞穴，

可在里面找到饮水处和绷带，因为没有继续前进的路，只好想办法向上层攀爬，借助钢筋架和一些桌子的平面不住向上，遇到有落差或距离的时候，最好按住×键行走以便跳跃。

跳过最后的两扇门板后便可与相泽再度会合，附近有泥水，最好别喝。从大卡车中找到ZIPPO打火机（オイルライター）后正待离开，却发现旁边的大楼已经开始倒塌，于是赶紧招呼相泽逃命，只要被砸到必然会GAME OVER。

躲过灾难后向西走，此时的天空阴沉得非常可怕，不一会儿便下起了瓢泼般的大雨，看着雨中婷婷玉立的相泽，我又想起了包中的伞，将伞递给了相泽（此处有三个选项，分别是“大丈夫、もう1本持っている”、“雨にあたりたい气分だから”和“そういえばそうだ[illegible]が风邪をひいてしまう”。笔者选的是“雨にあたりたい气分だから”）。

对面大厦的屋檐下的柱子上张贴着几幅海报，某一张上的人头甚至被人画得乱七八糟，还好旁边的一张没有遭到破坏，于是我便将它收藏了起来，仔细一看，画中人似乎在哪里见过，旁边的宣传资料则表明，这个人是土地建设局的局长——八田。边上的宣传栏里贴着这个地区的地图（ツインビル地图），前面不远便是饮水处，可以补充水份及存盘。

进入西边的珠宝店“ジュエリーきどりや”，看到一个带着手铐的女子正在疯狂搜括店内的珠宝，和她谈话时我注意到，她的手腕受伤了，还在滴血，不能见死不救的我只好给了她一些伤药和绷带（回复アイテムを渡す），我多说提醒她这里很危险，随时都会倒塌，让她尽快逃离这里，可她并不领情，仍然埋头苦干——

出店向北，地震再度发作，注意头上会掉东西，不要靠近那辆蓝色的汽车，因为会很危险。从铁皮围着的工地现场的破洞处钻进去，一个身着沾满了汗水和泥土的已经看不出是白色的白色衬衫的[illegible]男人立刻爬了上去，[illegible]。人口附近没有饮水处。

2楼的里面可以找到急救箱（救急セット）和安全帽（ヘルメット），来到3楼，[illegible]个男人正站在眼前，[illegible]真令我没有料到。[illegible]阵内晃……他让我帮忙把头顶上的几根铁棍撬开好打开身后的门。

沿楼梯来到上层，在楼下阵内的帮助下将几根铁棍清除，我正待返回楼下和他们会合，不料却于此时发生了地震，脚下的钢结构建筑东倒西歪，我不得不迅速找到脱险的道路。借助木箱搭成的通路，我返回了第3层，与相泽会合。由于时间紧迫，所以我决定让相泽先走（“先に行かせる”）。

从梯子上下来后，西南方向上有一个饮水处，从它附近的楼梯继续向下走，路上会看到一个作业员的尸体，调查后发现没得救了于是作罢。在最下层看到阵内正在对着蓄水池拍照，他还说地震的起因在地下的调节池。之后的路程可谓艰难重重，我的生命不只一次地受到了威胁，但好在已经基本适应了这种逃生的环境，只要脚下不打滑，注意不被砸到就能顺利通过了。

[illegible]们的队伍扩大到了三个人，从[illegible]来后，向东走，沿消防[illegible]向上，进入濒临倒[illegible]有饮水处，但电[illegible]口的楼梯向上[illegible]窄小过道，只有[illegible]不会掉到楼下[illegible]很多好道具[illegible]、绷带和高级[illegible]ク，大号，一定[illegible]。

[illegible]上行，可以找[illegible]日号》以及[illegible]窄小过道，不[illegible]身子以求稳定[illegible]盖的非常用[illegible]看到两位老人——村田夫妇，附近可得居民谈话记录1、2。村田美智子夫人要我到里面寻找事务所的钥匙，而村田先生则说这次地震灾难是一个名叫“新崎”的人引起的，我注意到相泽听到这个名字的时候身躯明显地一震，难道说……我从钢筋下面的空隙向里爬，找到了事务所的钥匙、首都岛调查结果和老人与孩子的照片。

用钥匙打开门，我得以继续前进，这里也有饮水处。安全抵达地面后，我发现相泽还落在了后面，她摔倒在楼里，眼看这栋楼也要塌了，两个老人依然留在了楼里。我扶起相泽，带她走到安全的地方。

此时我们三人聚在一起商量逃生的办法，阵内说救援队会在公园、体育场和首都岛管理中心这些地方出现，因此要直接过去，而相泽则要先回一趟家，因为她放心不下她的小狗。我有两种选择，一是陪相泽回家（相泽の家の方へ行く），二是和阵内去找救援队（遊园地の方へ行く）。如果选择和阵内同去游乐场则前进至比嘉路线。

毕竟我和相泽从一开始到现在都在一起经历了那么多事情，而她又是一个女孩子，因此我决定先送相泽回趟家，然后再一同去寻找救援队（至相泽路线）。

首都岛中心（相泽路线）

往相泽家去的路上发生了[illegible]的事件，[illegible]。还有[illegible]，我们被困在了一个[illegible]，没有别的路可走，只好利用周围的[illegible]想办法了。

[illegible]几个汽车[illegible]，已经[illegible]了，利用[illegible]，[illegible]缺少绳子把这些东西[illegible]在一起，我向四周打量了一下，发现有一捆绳子挂在了一个铁

架子边上。走到那里想要拿取，却发现会很容易失去平衡，于是我大声呼喊相泽过来帮忙，让她蹲在铁架的这头，而我则走到前面去拿绳子。

绳子取到后，我动手将汽油桶、轮胎、木板用绳子捆扎成一只简易小船，并可以自己选择将船漆成不同颜色，这个颜色可以根据相泽的态度来改变（笔者选的是最后一项）。

乘船顺流而下，速度奇快，所以应该躲避河道中的障碍物前进，一旦不幸"触礁"就只有GAME OVER了。上岸后二人歇息片刻，我又说了些鼓励她的话（"気にしなくていい？"），之后便继续跋涉。此时再和相泽对话可以让我们的关系更密切（选"仆のことも名前で呼んでくれる"），就连互相的称呼都改为了"真理"和"真幸"……在さくら和むつき街道的交叉点处会有饮水处，那里还有一个商场，进去可得晾衣架（ハンガー）、携带净水器（太占地方，基本没用，不建议收取）和高级太阳镜（高级サングラス）。

只有通过门口着火的公共汽车那里才能到达真理的家，我从公共汽车西侧一点的一个站牌顶上去，沿着招牌走到楼房的墙根儿，在黑黄相间的电缆处使用晾衣架便可滑行至公车门内，注意落下时要提前一点按×键，这样可以向前跳跃避免落到火堆里，如果按○键则是垂直落下，会被活活烧死。另外如果没拿晾衣架则可用"雨伞的伞柄"+"扳手"+"绷带"组合出简易滑钩来代替。

开动公车，使其错过火源，我们这才可以顺利的到达居民区。在真理的引导下，我来到了她家的门前，她找到了她的小狗，我对于到底进不进她家着实困惑了几秒，最后还是决定进去（"行く"）。

真理把她的自行车请了出来，我带着她从原路驶离。接近公车时附近的楼房却发生了大爆炸，我们俩只能弃车继续步行了。返回来之前的地方，在饮水处的附近有一个地铁站，走到那里的时候会发现原来紧闭的铁门由于地震的缘故被打开了。进入车站，站上则有一个技术袋。在乘务员室可以找到ZIPPO打火机的补充油（ジッポオイル）、乘务员日志（乘务员の日志）和急救箱。

真理的小狗不知道受到了什么惊吓，从她的怀里窜了出去，跑得无影无踪。此时天花板开始崩塌，我们一边躲避一边寻找，终于在最前面的车厢内找到了它。之前的一个车厢内可以找到新的背包（ショルダーバッグ，特大号，一定要换）。

从对面稍有些倾侧的车厢内通过，到达北边的出口，发现门被封死了，用扳手敲掉障碍物后即可从此门通过。进入地下的巨大空洞，这里有很多的饮水处，因此不必担心口渴的问题，不过此处可通往三个地方，分别是"下水道"、"地铁"和"调节池"，经过慎重考虑，我决定还是从调节池走，正好顺道看个究竟。

先往东经过水管走到对面，向西走到下边的楼梯，穿过水池走到最南边，向东到头，上梯子。不料途中再遇地震，梯子从中折断，还好我依然担在上面。此时真理已到达安全地带，剩下的就看我自己了。

向西走，沿梯桥向北，接下来扶着墙根儿从铁架子层层向上，最后快要到头时，[illegible]车从墙边掉了下来，趁第三[illegible]跳到墙角，迅速爬到第[illegible]一切平静下来之后再[illegible]。

[illegible]好角度后往对[illegible]是刚好够到，[illegible]成功，爬上钢[illegible]掉下来三辆公[illegible]R1键蹲稳，[illegible]翻过三辆车就[illegible]。

[illegible]都报社，在[illegible]人正在点着[illegible]编辑长西山，他[illegible]一份报告书[illegible]机（ボイ[illegible]从他的桌子上找到了资料室的钥匙、牛仔帽和过滤器（用来和携带净水器组合使用的，也没什么用）。洗手间里有饮水处，在资料室可以找到创可贴、发烟筒（一定要拿到）、报都报资料1、2、4以及怀中电灯。

从报社出来向北走，从掉了一个轮子的白色面包车下面找到了一个千斤顶（ジャッキ），在旁边嵩原建设打开了一半的铁门处使用，我潜入了这个和此次事故牵连甚大的企业内部，在1F可以找到首都岛建设年表。

走楼梯或乘电梯来到12F，在亮着灯的社长室内找到了总务课的钥匙及社长一家的照片。找到同层的总务课，进去先拿到座位表，然后调查杉山的桌子可以找到几部小说，翻看《朝颜の昼夜》即可得到杉山的备忘录（杉山のメモ）和录音带（ボイスデータ），阅读其备忘录，发现当中记着一个数字"8762"，返回社长室，调查保险箱，输入"8762"后可以找到《人工岛建造工事报告书》。

正在这时，八田局长走了进来，我急忙躲在了桌子底下，幸好他在给谁打着电话，没有注意到我的存在。我听到他说利用了新崎来营造了这次的巨大灾难，还说新崎的家人都死了，好像是死于事故，其实却是他一手操纵的。

我躲过他的视线，慢慢地爬出了社长室，不料却被门口两个全副武装的士兵给逮了起来，八田局长此时也看见了我。他们没有杀我，只是将我的手脚都捆绑起来后便自行乘直升机离去了。我观察了一下四周，发现远处有管道的断茬在闪闪发光，也许它能帮我脱险，于是便一点一点地蹭了过去，如果没有戴手套的话也许会受些轻伤。

返回楼内，乘电梯下到底楼，出门并取回千斤顶。返回报社的路上，我看到楼上爆发了大火，急忙赶回楼上，却发现编辑长的脚扭了，不能行走，于是三人搀扶着逃出了大楼。我背负着他继续前进，我们终于进入了さつき公园。

走到长椅和饮水处的旁边时，编辑长建议我们休息一下，之后继续前进至湖边。把二人安顿好后，我游泳横渡人工湖，在纪念树的牌子旁边点燃发烟筒即可引起天上直升机的注意从而投落许多救援物资，物资散落在帐篷附近，最值得拿的就是大背包（ラージサック，超大号，本作中最大的背包），其余的像什么大号饮水瓶（ペットボトルL）、创可贴、绷带和急救箱等物可要可不要。

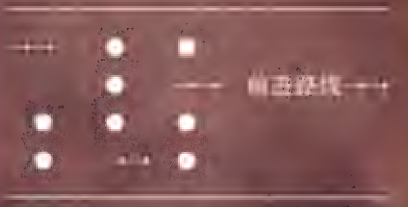
在另一处水边，我看到了一个驾驶快艇的救助队员，和他谈话得知，要么去找人来一起走（"ケガ人がいるので连れてきます"），要么就自己先走（"はい 一人です"），我肯定不能把那两个人丢下，因此便选择了第一项。

游回对岸的途中，湖里的水不知何故突然开始排干，形成了三个大漩涡，注意不要被卷在里面。上岸后湖水已完全干涸，只是在三个排水口处有淤泥和积水，最好不要陷在里面。我背起编辑长走向对岸，行至中途突然有棵大树倒了下来，应该尽快跟着真理向反方向奔跑。

到了救助队员面前，我们发现船里只能坐得下两个人，而此时已有一个小男孩在里面了，我想还是让编辑长和小孩先走，自己和真理留下来等下次再走。可不幸的事再次发生了，就在救援船返回这里的时候，旁边一栋大楼恰好倒塌，连船带人一起砸沉在水里……

无奈之下，我们来到了体育场（メイスタジアム），在这里我们遇到了阵内和比嘉，一阵交谈过后，我们还要分头行动，我选择了和真理一道离开，而比嘉则依然还由阵内来照顾。在球员休息区有饮水处，还可以找到捕手的护腿，球场边上有水车，水车对面的箱子后有捕手护胸。

从水车右侧的铁栅栏一直向里走，此时发生地震，球场开始崩溃，我又开始了新一轮的亡命奔逃，路线如下图。



[illegible]，从上层的比嘉又叫我注意前面的路，[illegible]一直向右跑，尽量靠近右边的墙再往前，注意地震时要压低身子，前面往下滚东西的时候要看准空隙进行闪躲。之后一路狂奔就能逃离体育场了。

正以为可以安全无事之际，八田的那架直升机又出现了，上面载着那两个战士，他们开始用连发的导弹来攻击我们。对于武器，我们现在没有任何可以抗争的办法，只得扭头快跑。注意前方的桥会断，走路中央就没事了，过桥从右边的斜坡上去，之后沿路进入百货公司（pbプラザビル）。

首先可以找到此处的地图，然后用消防水龙冲毁障碍物即可继续前进。刚刚来到饮水处，那两个催命使者提着武器再度出现，拿连狙的男子直接向上面去，留下光头挨层巡视。我牵着真理的手，靠躲在箱子和柱子的后面来避开光头的视线，千万不能被发现，否则可是会[illegible]箭筒炸成碎片的。走到第二根柱子[illegible]头便会上到二楼，遥遥跟在他[illegible]走，在压住大石的铁门[illegible]里面找路上到三楼。

[illegible]楼，我们还得继[illegible]他炸开障碍物[illegible]，爬上落下的[illegible]一扇半开的铁门[illegible]则留下来引开[illegible]う）。

[illegible]巡视，通过后[illegible]再爬上掉下的[illegible]钢筋地板处前[illegible]的铁门。[illegible]里面有厕所和[illegible]可以看到一[illegible]从左侧的门走到柜台里面。此时光头也来了，最好不要使用手电筒，也不要站起来，待他转身时即可取下钥匙，然后趁机返回后面的房间打开东边的门。

那两个战士已然会合，我只能躲在桌子底下慢慢爬过去，躲过二人后顺路向外走，真理已在那里等我。走到一个较开阔的地方时，光头突然出现在我背后并用火箭筒瞄准了我，现在只好跑S形路线来躲避他的导弹了。

出口外面有饮水处，正准备上楼时，狙击手也已找到我们，好在他的枪法很烂，我们轻松地来到了上层。眼前只有走钢筋架一条路了，边上还有狙击手虎视眈眈，真是进退两难啊，不过这种紧要关头怎么可能轻言放弃？我咬紧牙关，屏气凝神，稳步通过了铁架，之后便可与真理一同从电扶梯走到上层。

随后的战斗非常惊险刺激，光头乘直升机过来攻击我们，我用消防水龙对准直升机一通狂喷，不曾想却把它冲沉了片刻，趁这个机会我又开始冲天花板上的悬挂物，如果直升机起来后就转移目标……如此反复，那架直升机终于被上方的悬挂物砸中，冒着火光和黑烟坠落了下去。

絕体絕命都市

尾声

离开大楼，向东走，从告示牌上取得首都岛管理中心地图，这里还有饮水处。在铁丝网外面，我们与西山编辑长和比嘉再次见面，还好救援直升机这次没有离开，他们让我们赶快从楼里过去。

虽然我们一口气赶到了B3F的停机坪，可这次希望再度破灭，直升机又开走了……我只好安慰真理，我们还有希望。返回时看见八田走近厕所，我便跟了过去，于最里面的厕位调查可以听到八田说话。

通过半开的铁门上楼，在地震后重新择路前进，洗手间有饮水处。在进入

开着门的房间后，我们听到屋里有说话的声音，扒在门口一听，原来是阵内和新崎在交谈。新崎就是真理的叔叔，他和阵内正在争论着些什么……此时门外突然传来了脚步声，我觉得事情不妙，认为应该进办公室去躲一躲（部屋の中に逃げ入む）。

给新崎听了录音之后，他承认是他给所有的建筑动了手脚，只要有微弱地震便会导致岛上全部建筑崩溃，他这么做是为了向政府复仇，就是因为政府要实行首都岛建设的工程使得他的家人都丧生了。我随后又把八田说话的录音拿给他听，他这才明白，原来上了八田的当，被他利用犯了不可挽回的大错。

我、真理和阵内三人之后便乘坐快艇离开了这里，现在海水已经开始逐渐上涨，估计不用多长时间就会发生大海啸了。乘坐快艇的时候注意一定要蹲稳扶好（按住 R1 键），否则会被掀翻出去。

上岸后向西走，越过下陷的水塘，来到最后的饮水处——一辆水车跟前，待一切收拾停当之后，我们开始了最终的逃脱。阵内领先冲进大楼，我们跟在后面紧追不舍，此时海啸袭来，迅速灌满了整个大厅，还在以疯狂的速度不断上涨。我只能牵着真理的手没命地往上走，稍慢一点便会被无情的海水所吞没。上楼时注意滚落的障碍物，一旦被砸到必被淹死无疑，在第四段楼梯处靠左边走，第五段楼梯处靠右走就能躲过它们。

成功来到顶楼，不料狙击手早已守候在这里，阵内为了掩护真理先逃走而中弹负伤，我则驾轻就熟地躲开了他的攻击，顺利到达真理的身边。此时大楼从中断开，狙击手随楼房一道沉没入大海之中。

阵内由于伤势过重，终于不治身亡，掉落海中。我和真理沿着邮轮侧面的桥走上对面的大楼，在楼顶，新崎和八田拔枪相向。互射之后，新崎扑向八田，自己和这个伤天害理的大坏蛋同归于尽。我和真理二人终于逃出了危机重重的首都岛。

2005年8月[illegible]，我从[illegible]……我[illegible]到这个地方……

附录 1（比嘉路线）

如果在分支点“和相泽一起回家”和“去游园地”处选择了第二项“去游园地”的话，将会进行比嘉路线（至比嘉路线），走两种路线将会产生不同的结局，因为比嘉路线的大部分内容和相泽路线大致相同，故以下将简要介绍主人公初遇比嘉之后的一段情节。

向西行，待地震过去后，将自行车偷到手。西行到头转向南，沿塌陷的路直走，进入汽车商店。下车上楼梯，从车道下一楼，推开挡路的留言板后返回自行车处，骑车通过这段路。沿路直走，从室内到室外，到头后左转，右侧的人行横道边上有饮水处。

去南边，在东边可看到一堆招牌插在围栏中，将招牌推到西侧即可从游览车[illegible]的地方推动栅栏进入游乐场。在南[illegible]柜里可以用阵内给的钥匙找[illegible]

[illegible]有一个受困的女孩，[illegible]出来，她自己[illegible]就在医院旁边[illegible]看见，[illegible]有就[illegible]。我带着比嘉[illegible]听过广播之后[illegible]就会乘坐这只[illegible]

[illegible]盘缆车滚了下[illegible]岸边，待风平[illegible]向东走，又发生[illegible]，只要蹲好就[illegible]时最好靠右边走，[illegible]也很强烈，在[illegible]

来到天桥上，我从断裂的桥头处跳了下去，此时突然地震，比嘉被落在了上面。回到天桥，向左上屋顶再向东走，跳回地面，向南走，在悬崖处推下白色的车，这样比嘉就可以脱困了。

接下来将要面对一连串的长震，我不得不紧紧跟在比嘉的后面狂奔，天上不时掉落一些石头、树木和火球什么的，路边的房子也要塌一下凑凑热闹，身后的地面则同时不断陷落，所以只要一鼓作气地朝前跑就是了。

安全后和比嘉走进小巷，比嘉发现房子被堵住之后发出了凄厉的尖叫，随后我安慰了她一下。这里有水车可以饮水，它左边民宅的入口在西北方，里面有电池。从水车的右侧爬上一辆车子，然后再爬上公车站，可以跳到隔壁的院子里。行至门口，从大门边上的箱子再往上爬一层就能回到街上，不过我的行动竟然被一个警察注意到了……

谈话完毕，我和比嘉一同来到她的家里，拿完道具后我们便出来了，她决定在这里等弟弟回来，太阳下山后，比嘉靠在我身上睡了过去。她醒来后，我们简单地商谈了一下，她让我直接叫她“夏海”，我同意了，也同样让她称呼我“真幸”（选择第一项），接下来还要选第一项来安慰夏海。

向北走来到医院，此时我有机会先走，但我决定要留下来陪夏海找她弟弟。登上天桥向前走，途中天桥会坠落，注意不要被浪打到。沿露出的屋顶前进，小心周围掉下的汽车。我们找到了一个可以休息的房子，正休息时却被大水冲走了，等停稳之后沿楼梯向上，走到屋顶的南边。

行走途中屋顶边缘会崩溃，只好沿着剩下的窄道慢慢走，海浪打过来时要蹲稳。到有招牌挡路的地方往南边跳到石头上，再从东北方跳回屋顶，翻过招牌到达屋子的东北角，那里有一个救生梯桥。

刚走上去，我就从那里掉了下去，好在抓住了一条横杆，只能用双手“走”到对面了，注意别被滑落的车子撞到。

如果有房子撞击梯桥的时候应该迅速按防御键(R1 键),然后再加速前进,尽快赶到对面。

上岸后,夏海先跑了,我只能等到消防车滑下来后马上爬到旁边被盖住一半的车上,从车顶爬到上面的钢筋梁,待车掉下去后即可继续前进。我和夏海一起进入了报都报社……(后面的内容与和相泽在一起时相同)

附录 2

全结局条件大解析

结局 1(普通)

没达成必须条件,与相泽通关。

结局 2(普通)

没达成必须条件,与比嘉通关。

结局 3(完美)

达成以下所有条件,与相泽通关。

必须条件

1. 在联络桥上安慰相泽。
2. 多次饮水。
3. 在 office 街道下雨时把伞给相泽。
4. 选择分支"相泽の家に行く"。
5. 选择分支"なにしなくていい"。
6. 选择分支"仲のことも名前で呼んでくれる?"。
7. 从嵩原建设里拿到家庭的相片后,在公园里和相泽对话(或拿到相片后返回报都报社,在资料室和相泽对话)。
8. 于阵内的问话选择"相泽真理"。
9. 给新崎听录音的事件发生后,向相泽道歉。

禁止条件

1. 分头寻找撬棍。
2. 喝了泥水或海水。
3. 对于帮助相泽找狗的事不太热情。
4. 抛弃了小狗。

结局 4(完美)

达成以下所有条件,与比嘉通关。

必须条件

1. 窥探衣柜后,选择"ごめん 见ちゃった"。
2. 要多次的饮水。
3. 选择分支"仲のことも名前で呼んでくれるなら"。
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]

禁止条件

喝了泥水或海水。

如果想达成第 4 结局,针对以上必须条件的实现还要注意以下几点内容:

必须条件 1:完成必须条件 4 之前,返回比嘉家内,调查衣柜直至出现"……见なかったことにしよう"的字样后,从里面出来与比嘉交谈多次至选择分支出现。

必须条件 2:对于比嘉来说,饮水的条件相当苛刻,最好是将饮料冲剂(ジュースの素)和中号饮水瓶(ペットボトル M)组合之后饮用,最好全部喝光

必须条件 3:从比嘉家拿了春彦的相片出来后,和比嘉谈话至发生选择分支。

必须条件 4:必须条件 3 过后立即与比嘉谈话至发生选择分支。

必须条件 5:进入体育场之前和阵内对话,发生选择分支。

必须条件 6:在首都岛管理中心和春彦见面后,与比嘉和春彦多次对话至发生选择分支。

结局 5(BAD)

在さつき公园丢下相泽和西山,自己坐船逃走。

结局 6(BAD)

在さつき公园丢下比嘉和西山,自己坐船逃走。

结局 7(BAD)

在平崎医院丢下比嘉乘直升机逃走。

通关等级评定

和《生化危机》以及《合金装备》系列一样,本作通关之后也会有对于玩家表现的一种等级评定,影响到成绩的只是如下表的四种情况:游戏时间、死亡次数(接关次数)、背包种类和取得结局的种类。

S 级

游戏时间	2 小时以内
死亡次数	0 次
背包种类	非常持ち出し袋
结局种类	1~4 任一种

A~D 级

没有达到 S 级标准,且随时间的增长、死亡次数的增多、游戏完成度的高低和取得结局的种类而变化。

E 级

取得第 5、6、7 任一种结局即可。

可组合道具

打火机(オイルライター)	オイルライター+补充用オイル(没油时补充)
怀中电灯	怀中电灯+干电池(没电时替换)
[illegible]	伞の柄+伞の骨+ナイロンの布(将分解的伞复原)
[illegible]	携带净水器+フィルタ
伞柄制火把(たいまつ)	包带+补充オイル+伞の柄+伞の骨
撬棍制火把(たいまつ)	包带+补充オイル+撬棍バール
自制衣架(ハンガー)	包带+バール+伞の柄(衣架的替代品)
小号饮水瓶(ペットボトル S)	ペットボトル S+ジュースの素(饮料)
[illegible]	ペットボトル M+ジュースの素(饮料)
[illegible]	ペットボトル L+ジュースの素(饮料)
[illegible]	安全帽ヘルメット+怀中电灯
[illegible]	带灯安全帽+干电池(没电时替换)

可分解道具

[illegible]	怀中电灯+干电池
[illegible]	伞の柄+伞の骨+ナイロンの布
[illegible]	伞の柄+伞の骨(包带和油会没有)
[illegible]	包带+补充オイル+撬棍(包带和油会没有)
[illegible]	包带+バール+伞の柄
[illegible]	安全帽+怀中电灯

CLOUD作品
A CLOUD PRODUCTION

格纳库

光之圣女传说(PS2)
合体技使用法
右边角色为左边角色的搭档
一猛打刃:プリエ和キュロット
隐牙殴炮:プリエ和クロワ
二人の奇迹:キュロット和アルエット
火蝶封月:ダークエクレール和オマール
电华宝斗:ダークエクレール和プリエ
汉全燃烧:オマール和ヤッタニャー
ナニワブレイク:オマール和マムロン
疾风怒斗:サタド和プリエ

AIRFORCE DELTA Ⅱ(XBOX)
隐藏任务出现条件
向最前线:完成アググレース基地东北的战斗。
ガラスの天秤:在没有受到伤害的情况下完成ベローナ基地东面的战斗。
大空の追迹:以击坠数超过10架的成绩完成MISSION 4。
隐藏基地出现条件
ソーベル基地:在ベローナ基地西北的战斗中,只使用机关枪过关。

太空频道5(PS2/DC)
"银河一模式"进入方法
DC版:进入游戏后按住L、R键不放,然后顺序输入BB上左A左A左A。
PS2版:进入游戏后按住L1、R1键不放,然后顺序输入○、△、□。

超级机器人大战IMPACT(PS2)
必须码　EC8506A0 1496FB1C
资金MAX　1D95E428 14BE598C
必须码　EC849290 1456E79B

气力255(从左向右读)
7CBD25B8 1456E70C　3C978410 1456E70C
7CBD25F4 1456E70C　3C978410 1456E70C
7CBD2430 1456E70C　3C978410 1456E70C
7CBD246C 1456E70C　3C978410 1456E70C
7CBD24A8 1456E70C　3C978410 1456E70C
7CBD24E4 1456E70C　3C978410 1456E70C
7CBD2420 1456E70C　3C978410 1456E70C
7CBD275C 1456E70C　3C978410 1456E70C
全员HP不减(被敌方用地图兵器攻击照常掉血)
3CA8BD56 1456E70C　3CA8BD58 1456E70C
3CA8BD66 1456E70C
全员EN不减(使用地图兵器照扣EN)
3CA8BD6E 1456E70C　3CA8BD74 1456E70C
另一版本必须码　EC878304 1434A4A4
资金MAX　1CB46B60 17E9C70C
各机体出战气力255　7CBD25B8 1456E70C
全员HP不减(被敌方用地图兵器攻击照常掉血)
3CA8BD56 1456E70C
精神不减　4C8980DA 1456D7A5
高性能照准机 命中+100%
4CB1EACC 1456E781
图鉴全开　7CBD2BEC 1446E7A6

装甲核心3(PS2)
必须码　ECB2C974 1456E60A
资金MAX(99999999)　1CCE6758 17E9C70C
脚部积载重量MAX　4CDAE3BA 1456300C
FCS　4CDAE274 1456E7A5
AP现在值9999　CDAD7CC 145653D0
EN现在值9999　4CDAD7D0 145673A5

MAXIMO(PS2)
必须码　EC85D270 144AC24C
生命不减
0CB1C4C8 1436E7B5　4CB1C4C8 1456E7B5
剩余人数99　4CB1C4D0 1456E788
金币9999　4CB1C4D4 1456089C
精神99　4CB1C4D8 1456E788
カギ99　4CB1C4DC 1456E788
デスコイン99　4CB1C4E0 1456E788

侍(PS2)
必须码　EC84CA40 1456E60A
金9999　4C1BF350 1456089C
体力补正+999(到一松本的锻冶屋改装)
1C8182B0 1456E7A5
攻击力补正+700%(到一松本的锻冶屋改装)
1C818250 1456E7A5
1C818258 385337A5
防御力补正+700%(到一松本的锻冶屋改装)
1C818280 1456E7A5　1C818288 385337A5
刀之硬度达5度(到一松本的锻冶屋改装)
1C818410 0456E7A7　1C818420 3854E7A1

王国之心(PS2)
必须码　EC878768　1456E79B
金钱最大　9C8A8DE4 0456E7A5
Max. HP/MP/AP
3CAAA3AC 1456E788　3CAAA3AD 1456E788
3CAAA3AA 1456E788　3CAAA3AB 1456E788
3CAAA3B0 1456E788　3CAAA3B1 1456E788
3CAAA3AE 1456E788　3CAAA3AF 1456E788
1CAAA3E8 1456E788
打倒敌人得大量经验值　9C864774 38C6300C

铁拳4(PS2)
必须码　EC90ED48 142DF85C
1P体力不减　4CBD1E2A 1456E742
必须码(另一版)　EC90ED48 1434CCCC
1PHP不减(1.6版及更高版)
8CBD1E30 1456E7A1　3CBD1E2C 1456E7A5
1P HP 165　1CBD1E2C 14B9E7A5
2P HP 0　1CBD2F4C 1456E7A5
全部角色
1CAB0D60 1455E7A5　1CAB0D64 1456E6A5
1CAB0D68 1355E6A5　1CAB0D6C 1756E6A6
1CAB0D70 1455E7A5
全部角色(另一版)
1CAB0D60 61DFB00C　1CAB0D64 61DFB00C
1CAB0D68 61DFB00C　1CAB0D6C 61DFB00C
1CAB0D70 61DFB00C
全部动画　1CAB0D48 14DFB00C
按SELECT键2PHP为0
0D4EB438 1456E6A5　1CBD2F4C 1456E7A5

基伦的野望~吉恩独立战争记(PS2)
必须码(如果第一条无效可去掉)
F0128DA0 0000000E　EC850EC0 14455E54
资源　1D6E8560 14BE598C
IF. LV MAX　4D6A04B0 1456089C
POINT MAX　1D6A04B4 14BE598C
开发指令无限
0C8160F6 1456B20C　1CD3D3E0 14D6CFC8
0C8160F6 1456B10C　1CD3D3E0 14D9CFC8
全兵器生产可能
1CD3E83C 0456E7A1　1CD3E864 0456E7A1
1CD3E89C 3854E7A6　1CD3E8B0 3854E7A6
注:以上指令对敌人同样有效,需按R2启动按L2关闭。

文/APE

机种:PS2	厂商:BANDAI	类型:SLG
发售日:5月2日	价格:6800日元	媒体:DVD－ROM

APE の攻略日志

5月2日 星期四 15:30 游戏手入

怀着一种莫名的兴奋，我飞速地从游戏店赶回了公寓中，迫不及待地于第一时间内拆开了游戏的包装，将那张闪着异样光彩的珍贵的DVD轻轻地放进了我的PS2里……我正满怀期待地盼望着开场动画的出现，谁知监视器的屏幕“刷”地一下便黑了下去，与此同时PS2光头的马达也停止了旋转，电源灯渐渐地暗了下去……紧接着，我的常识告诉我，停电了，我几乎是在一瞬间嚎叫了出来：“残念！だめだ！！バカな～～”

伴随着时钟的滴答声，我静静地等待着，越来越深的夜色提醒着我——今天没戏了，于是，我的尝鲜计划就此告终

5月3日 星期五 10:45 漫长的一日

今天怎么那么难熬啊，该死的电到现在还没来，我什么时候才能玩到游戏呢？我不停地看着手表，可指针却仿佛生了锈般地走得奇慢无比。这时居委会的大妈从楼下用大喇叭广播，说是明天早上6点才能来电，“什么?!那我岂不还要再等一天？”我心想，“这不是要我的亲命嘛？罢罢罢，只要过了今天，接下来的72小时我肯定不眠不休了！”

5月4日 星期六 06:20 攻略开始

哈哈哈哈，终于盼到重见光明的那一刻了，我又猴急地将我那套游戏必备设备连接在了一起，正式开始了我的指挥官之路。

首先从系统方面入手，在进行战略部署的时候会有6个选项供你选择，分别是——情报、军团、生产、开发、政策、作战。除去“作战”这个选项之外，所有的选项都会有“部下提案”出现，一个英明的指挥官往往不会错过那些有才干的部下的提议，多听听他们的意见对于之后要进行的战斗十分有利。最好每个回合开始前都查看一下这些提议，看有没有能用的选项，通常都会比不采用提议的效果好。例如，“政策”中的“对外交涉”，一般要用3点预算，其效果是+5、-2、-2，总和只加了1，比较来说，有的提案要用4点预算，可是效果却达到了+7、-1、-1，总和加5；如果预算不够，有些效果同样是+5、-2、-2的提案却只需花费2点的预算，不管怎么说都是很合适的。所以，通常使用“部下提案”都会比正常指令要节省且高效。只有一个例外，“军团”的部下提案也许会稍微高出一些，暂不做讨论之列。

作为一个可以指挥成千上万个机器人作战的将领，我认为，“情报”工作在战场上起着最为至关重要的作用，俗话说，“知己知彼，百战不殆。”完全印证了情报的重要性。了解敌我双方的情报也可以让我们用最低的支出完成最初的预算分配，同时也避免了攻入敌区却不知和谁作战的不利状况。

使用“敌兵器调查”的指令可以简单有效地检查出敌方不明作战单位的真实情况，因为在战斗时如果不进行“敌兵器调查”会对行动造成十分不利的影响，所以当有很多敌人未被调查时就不要吝惜预算分配的点数了，尽可能多的进行“敌兵器调查”吧，当然之后的行动就要做低预算分配的打算了。做敌兵器调查还会影响战斗时的命中率，不然看不到敌军兵器的样子还则罢了，如果打不到他们就不值当了。

“敌兵器夺取”是一个很好玩的选项，不过个人感觉本作的这个功能没有前几代那么强大，不能抢来直接生产了，而且只能抢到一支部队，虽然可以补充，可……

另外“敌兵器调查”和“敌兵器夺取”都有成功率，调查为60%，夺取只有30%，较低。而且夺取要5点预算，就算使用了部下提案仍然还要4点，同时成功率不会提高，很不划算。所以我不提倡进行夺取，还是等有钱时再干吧。

在“军团”指令当中，首先我们可以看到目前都编成了哪些军团（应该是12个），还能获悉各军团的资料、现在分别在什么地方、他们在做什么……在这里还可改变军团的组合。选中一个军团之后可以对其进行编成、移动、中止、人事、补充、配备、格纳这七种操作，对战斗单位进行编成时有发进、乘坐、武装、合流及能力的指令，各指令均有汉字说明，很容易懂。

编成不会改变兵器种类和数量，只是让你决定哪部MS要搭哪台战舰，还有谁要坐什么机体而已，要改变的话则要用配备和格纳。但是一配备之后就不能移动，只有格纳后可以移动。人事中的除队不会降忠诚度，除非那个军团长要求你别把那个人换掉，如果你还是决定要换的话，只有军团长会降忠诚，你换下来的那个机师不会降。另外，除队或是编入都要消耗一点军事预算……

在军团中的部下提案和其他的有所不同，比如你想给一个机师升级或者要强化他驾驶的机体，都需要通过部下提案来完成，另外，升级和强化都会提高忠诚度。屏幕的右下方有一幅地形对应图，表示在作战时该军团能够使用的路线，以一开始的マドラス为例，只有空中经路亮起的军团才可发动攻击。军团的组成决定了其适应性和是否可发动对某地的攻击，如果军团全部都是飞机的话，空中经路便会亮起。如果军团当中有战车存在，该地点便不会亮起了，但只要将所有的战车都装载于ミデア输送机上，该地点依然会亮(潜水艇不行)。

如果你突发奇想地将宇宙战舰和潜水艇编在了一起，那么这支“强大”的军团将无法参加任何一场发生在海陆空宇四条路线的战斗，因为61式战车将会成为战斗的主力，只要有一辆战车没有被放到战舰当中，则该军团的四种适应性就都不存在。还有，我个人认为军团最重要的能力便是机动力，机动力从高到低为S～D级，从“能力”选项当中按△键查看战略移动那项便可得知。

对于“开发”和“生产”，我想，如果将一场战役划分为前线和后方两个部分的话，那么生产就是连接后方与前线的密不可分的纽带，通过从后方不断生产开发出战斗机器供给前线作战使用以达到控制战局的目的，所以说，生产的数量和质量直接影响到战争的结果

通过实践我发现，除了故事刚开始时军团内固有的兵器和机体，自己通过生产研究也能开发出新的武器和机体，这一来使得我的兴趣大增，倒要看看是不是能造出一台G3高达或是阿普萨拉斯Ⅲ来。“生产”的指令有——兵器生产、仓库整理和部下提案这三项，兵器生产

毋庸多说，仓库整理最好只在你的资源极度匮乏的时候再使用。如果要生产强力的机体需要花费很多的资源，这样就会出现资源不足的情况，此时便可利用仓库整理将那些过期的或淘汰的破旧机体回收，可以得到相当一部分的资源，不过要注意的是，资源只能回收 80%，且没有资金收入。对于在前线的机体则能不回收就不回收。至于部下提案，最好还是一直使用，因为即使不能降低生产所消耗的资源，降低一些预算也是好的。

“开发”里所包括的内容有——技术研究、新兵器开发、兵器改良和部下提案四项，个人感觉兵器改良一般用不到，因为进行改良需要花费大量的资源，而且效果也不是那么突出，最好量力而行。兵器改良可以对已完成的机体从出力、推力、装甲、燃料四个方面进行改良，既可以对个体改造，也可对全体机体进行改造。通过部下提案可以缩短开发周期，虽然只能缩短一个回合，但是有总比没有强啊。

总体来说，生产开发是保障战斗顺利进行的根本，一定要好好处理。我感觉不能为了开发出各种有名的机体而延误了战机，因为基本上游戏的方针是以多胜少，在双方科技差不多的前提下靠的是作战兵器的数量，毕竟一个普通高达难敌 3 个吉姆。可是话又说回来，如果不造高达，那这个游戏还有什么玩儿头？所以还是尽管放心造高达好了，不过最好少造几台，多造些量产机，等到其他部下出现反对造高达的呼声时再停止也不晚。其实就算是量产机也会遭到部下的反对，此时就可以更换生产其他类型的量产机来作为对应策略。还有就是要注意预算的问题，千万不要弄到弹尽粮绝。

这时的我已用联邦成功地赢得了四场战役，眼睛也开始有些泛酸，回头看看窗外，哇！不禁吓了一跳，天，蒙蒙亮了。仔细想想，今天从早到晚我只吃了一顿饭，现在也该是给肚子填些东西的时候了，至于睡觉嘛，我还不困，写完日记看情况再予考虑。

5 月 5 日 星期日　04:57　一夜没合眼

吃饱了饭果然精神抖擞，我又执起了手柄，坐在了监视器前。我研究了一下本作新增加的要素——“政策”，三国和战国里面用到的政策太多了，可高达还是第一次，无外乎搞好内政外交和宏观调控经济指数什么的。里面有四个选项——国内政策、对外交涉、预算/税率以及部下提案，国内政策又分出议会工作、世论操作、占领政策、治安回复等项，分别对应屏幕右边的议会势力、国民支持、占领地域、反战活动等项。攘外必先安内，故控制国民的情绪并给他们一些适当的承诺是应该做的，还有就是治安一定要好，总不能让暴民破坏我们的计划吧。搞好对外关系也是一个政权成功的基础，所以要多多利用对外交涉来为自己征得支援。通常我都会和 3 个中立势力（サイド 6、月恒久都市、木星开发事业团）以及 3 个军需产业（吉恩军需产业：ジオニック社、ツィマッド社、MIP 社；联邦军需产业：アナハイム社、ウエリントン社、ハービック社）直接联系，每一方势力最高可同时提供 3 个援助，对于我军的发展大有好处。

调整税率估计是每个当权者都要做的一件事吧，因为军队要靠国家来养，所以我们的支出都得从国民总收入 × 税率之后的数值当中扣除，税率最低为 5%，最高为 30%，最好将它调节至 19%，这样既不会引起群众的不满，也不会影响军队的资金收入。

“作战”是一项颇为繁复的工程，其中包括攻略作战、防卫作战、作战中止、防卫强化和特别提案五个内容。攻略作战只可以选择目前能够攻击的地点，每个地点均有不同路线可以到达，按移动距离的不同，各条路线所花费的预算也不一样。设定作战时间的时候，10 回合为免费，15 回合就得要 1 点预算，20 回合需要 2 点预算，依此类推。在设定的回合数内如果还未分胜负，双方的军团便会被强制撤退，同时所有的军团都会受到 30% ~50% 的损伤，所以战前一定要估计好时间，不要被强制撤退，那样可就得不偿失了。

作战中止可以在战斗的中途撤退，但是在两个回合后指令才能生效，且后果和算错时间是一样的，因此不推荐使用。使用防卫强化可以增加各个据点的炮台数，提升防御能力。特别提案则用来成立特殊独立部队，该独立部队一般被当做策略来使用，另外还有一项演说也在特别提案当中，在前作里每个回合都可进行一次演说，而现在演说一次则要花费 8 点预算，基本上消费不起了。

打着打着，我的眼皮逐渐沉重了起来，双手也跟灌了铅似的，快拿不住手柄了，看看表，已是深夜，一阵阵困意袭来，我强撑着写完了现在这段日记，准备去睡会儿了……（今天联邦篇攻略完毕，其实刚才已经小睡了片刻，还好口水没有把电脑淹没……）

5 月 6 日　星期一　9:15　不知疲惫

我发现本作真正的精华在于她的“原创篇（オリジナル篇）”，更自由的剧情、更多样化的军队编制、更知名的人物纷纷登场，我忙得有些不亦乐乎了。其实只要用联邦或是吉恩全部胜利通关一次，然后重新开始 NEW GAME 便可以选择是否进行原创篇的游戏了。还有，在原创模式中能够选择的只是通过关的军团，像我现在先用联邦通关的话，在原创模式下暂时就只能使用联邦军。

于是我开始了吉恩和原创同时进行的行动，我发现了很多在特定条件下才会出现的机体和角色，当然这些不是全部。

高机动型ガンダム——首先开发フルアーマーガンダム，在全部的技术力达到 15 之后便会被提出开发计划。

高机动型ジオング——ジオング和ヴァルヴァロ开发完毕之后，全部的技术力达到 15 即可接受开发计划。

夏亚专用高达——在原创篇中使夏亚成为仲间后，可以开发高达时即可接受开发专用高达的计划。

夏亚专用リックドム ——在原创篇中使夏亚成为仲间后，可以开发リックドム时即可接受开发专用リックドム的计划。

クスコ・アル——第二次进行吉恩篇时，NEW TYPE 部队设立完毕后便会登场，第一遍玩不会登场，在原创模式下不要特殊条件。

カミーユ——IF LEVEL 达到 200 以上时会在原创模式当中登场。

ハマーン——IF LEVEL 达到 200 以上时会在原创模式当中登场。

シロッコ——IF LEVEL 达到 180 以上时会在原创模式当中登场。

フォウ——IF LEVEL 达到 270 以上时会在原创模式当中登场。

ウラキ——在联邦军篇刚一开始时解散ホワイトベース，在士兵征收事件时选“YES”之后成为仲间。

キース——在联邦军篇刚一开始时解散ホワイトベース，在士兵征收事件时选“YES”之后成为仲间。

今天的进度比较缓慢，也许是为了探索隐藏要素的缘故吧，后天假期就要结束了，我想还是收敛些比较好，毕竟过犹不及嘛。■

本作是由 production I. G. 公司（曾制作过《新世纪福音战士 EVA》剧场版及《攻壳机动队》等动画大作的公司）制作的另类 AVG，借助大量的动画手法表现了一个发生在未来世界的惊心动魄的故事。游戏主要讲述了一群维护地球和平的特警们的战斗事迹，操作系统十分简捷非常容易上手。玩家所扮演的主人公是特警队“SHADOW SWORD”的队长——神悠辅，他的主要工作便是坐在电脑监视器的面前，密切注视着队员们所要执行任务的场所里面发生的一切（总感觉好像有些窥探他人隐私似的），同时掌握并操控着队员们的行动，以成功完成任务为最终目的。

游戏共分 6 个章节，每个章节都代表一个独立的任务，只要完成便可进入下一章节的剧情。全部情节都由美奂绝伦的二维和三维动画组成，如果操作得当，你将会欣赏到剧场版动画片般效果的过场 CG。

本作的系统设计相当成功，特别体贴玩家，在操作上尽最大的可能实现了自动化，你只需做出最简单的切换、选择和确定就能顺利指挥队员完成任务。手柄操作方面，十字键和摇杆用来选择电脑自动指出的待定分析目标，○键确定然后分析目标（这会花费一定时间，且一次只能分析一个目标），L1、L2、R1、R2 键则用来在 A～F 六个监视屏幕之间进行切换，当某监视点发生事件的时候就应该及时切换过去以便进行目标分析。怎么样，这款游戏这么简单的操作是否已让你有了想试一试的冲动呢，那么就别犹豫了，赶快跟我尽情欣赏本作精彩的动画吧！

【注 1】各章只有成功调查分析了过关条件点的目标（有惊叹号的点）才会正确通向结局，否则只能进入 BAD END；

【注 2】各过关条件点不管之前是否曾经调查过，只要进入游戏便必须重新调查一遍，而其余的目标只需分析一次即可；

【注 3】在每个章节当中如果把所有需要调查的目标都调查完毕后，那么在各章的“モニターの再生（监视器重放）”之中便会出现过场动画重放的功能；

【注 4】当完成 1～6 章之中全部目标的分析并通关之后，将会出现名为“Try it a second time（2nd エディション）（二次游戏）”的选项，探寻更深层次的机密；

【注 5】当完成 2nd エディション 1～6 章之中全部目标的分析并通关之后，在“データベース（基本数据）”中会出现“アフターエピソード（幕后插曲）”的神秘选项，更有惊爆内幕隐藏其中！

【注 6】以下各分析目标以时间顺序排列，其中属于过关条件的目标以红色表示，非过关条件的目标只要之前调查过一次，BAD END 后重新开始时便不必再调查了。序号即指在“データベース（基本数据）”中“サーチリスト（搜查列表）”里的序号。

【例】00:11（时间）/AC12HG アタッシュケース（目标名称）/D（监视器）/对物（对象种类）/23（序号）

Chapter 1

00:03/アンドリュー・アレン/D/对人/13
00:05/クリス・ローレンス/D/对人/10
00:11/AC12HG アタッシュケース/D/对物/23
00:14/テリー・シャノン/D/对人/8
00:19/クラウディオ・ストラピア(1)/D/对人/16
00:26/ロバート・スラッター/D/对人/12
00:33/ブルース・ベンジャミン/B/对人/4
00:46/ビル・ダン/B/对人/3
00:54/HB－GS 烟幕弹/B/兵器/19
01:06/デビット・ウォルフ/B/对人/9
01:20/マーティー・シュナイダー/C/对人/5
01:21/スティーブ・ボーエン/C/对人/7
01:32/リチャード・ギルバート/C/对人/6
01:40/FS9 サブマシンガン/C/兵器/18
02:01/RAVEN コンバットナイフ/C/兵器/20
02:57/パット・マクファーソン(1)/A/对人/1
04:00/デニス・ノーンズ/E/对人/11
04:00/クラウディオ・ストラピア(2)/E/对人/17
04:10/WCU－10G/カメラ射出ユニット/D/对物/24
04:30/アマンダ・グレイス(1)/D/对人/14
04:38/パット・マクファーソン(2)/A/对人/2
05:06/アマンダ・グレイス(2)/D/对人/15
05:23/PB－X2 ドア・ブレイカー/E/兵器/21
07:05/NT－TB487 NT 型时限爆弹/F/兵器/22

※如果错过 22 或 23 之中的任何一个，将通往 BAD END 2。
23 在后来还有一次补救机会，即 06:33 的 F。错过 14 或 17 中的任何一个，将通往 BAD END 1。

Chapter 2

00:32/エイブラハム・ドナバン/E/对人/22
00:33/フロード・バンク/E/对人/30
00:41/リノ・ライアン/E/对人/26
00:42/アーノルド・ワイズ/E/对人/31
00:46/タッド・スペンサー/E/对人/29
00:50/チャック・コルチャック/E/对人/32
00:51/キリアス・レイク/E/对人/21
00:58/ボリス・パーカー/F/对人/46
01:03/ロベール・ライアン/E/对人/27
01:16/リチャード・スミス/E/对人/36
01:24/DEGREE ノートパソコン/E/对物/61
01:30/ロベール・ライアン経历データ/E/对物/52
01:34/マーガレット・メイ/E/对人/37
02:01/トーマス・ヤンク/E/对人/23
02:02/ベニー・カーマン/E/对人/28
02:09/ハリー・レーモンド/E/对人/33
02:21/ノーマン・イワノフ/F/对人/42
02:22/イリス・ハミル/F/对人/39

02:22/アンジー・レンジ/F/対人/38
02:35/ソニア・ブロンソン/C/対人/14
02:44/セシリー・ターフ/D/対人/15
02:55/ゴッジ・コリンズ/F/対人/49
03:03/ハロルド・バーグ/F/対人/45
03:04/テリー・ボーラル/F/対人/48
03:15/クラーク・ボルドー/E/対人/19
03:19/サマンサ・リンプ/E/対人/25
03:23/ヘンリー・ボスレイ/E/対人/24
03:37/スーザン・クイン/C/対人/16
03:49/ウィリアム・カー/F/対人/43
04:29/旅客サービス用ワゴン/E/对物/53
04:41/カジム・デイビス/E/対人/20
04:54/カール・キーリング/E/対人/34
04:55/COSMO2 小型ゲーム机/E/对物/62
04:58/オリーブ・ノエル/E/対人/35
05:03/パメラ・ローウエン/F/対人/44
05:06/シルク・レイアー/F/対人/47
05:14/ジエーン・パターソン/E/対人/17
05:26/DG－102 组み立て式ハンドガン/F/兵器/56
05:48/カジム・デイビス[テロリスト](1)/C/対人/3
06:07/ケイト・ウエイクマン/E/対人/18
06:19/カジム・デイビス[テロリスト](2)/B/対人/4
06:45/テリー・ボーラル[テロリスト]/F/対人/12
06:46/ケイト・ウエイクマン[テロリスト]/C/対人/7
06:58/ソニア・ブロンソン[テロリスト](1)/F/対人/1
07:11/シルク・レイアー[テロリスト]/D/対人/11
07:29/M－NOTU デジタル手帐/B/对物/64
07:37/SN－03B/对物/65
07:41/ソニア・ブロンソン[テロリスト](2)/E/対人/2
08:05/クラーク・ボルトー[テロリスト]/E/対人/8
08:12/トニカ・ランドウ/E/対人/41
08:13/ロッキー・ツジムラ/E/対人/40
08:24/绘本「The Sleeping Beauty」/E/对物/63
08:34/カジム・デイビス[テロリスト](3)/C/対人/5
08:53/ゴッジ・コリンズ[テロリスト]/D/対人/13
08:54/ボリス・パーカー[テロリスト]/D/対人/10
09:02/RCS24H 无线式小型起爆装置(1)/D/兵器/57
09:30/SN－03 注入用アンプル(1)/E/对物/66
10:16/キリアス・レイク[テロリスト]/E/対人/9
11:09/SN－03 注入用アンプル(2)/E/对物/67
11:13/ネッド・ハーディ/E/対人/50
11:26/クラウディオ・ストラピア/E/対人/51
11:53/RCS24H 无线式小型起爆装置(2)/E/兵器/58
11:53/TFW－5 サブマシンガン/E/兵器/55
12:35/SP－CR 击退用スプレー/E/兵器/60
12:52/ギガス 1 联络エレベータパネル/B/对物/54
12:55/パメラ・ローウエン[テロリスト]/B/対人/6
13:55/PACK－B パック式固形爆弾/F/兵器/59

※如果错过 3 或 4 之中的任何一个，将通往 BAD END 1，错过 57、65 或 66 之中的任何一个，将通往 BAD END 2，错过 59 的话将通往 BAD END 3。

Chapter 3

00:24/CH－P2020 シャーレセット/D/对物/34
00:35/ロベール・ライアン(1)/C/対人/1
00:52/変异体パメラエンハンス(1)/E/对物/12
01:26/试验管 03/D/对物/27
01:27/试验管 01/D/对物/25
01:36/流动性コロイド溶液(1)/F/对物/16
01:38/クラウディオ・ストラピア(1)/C/対人/4
01:52/试验管 02/D/对物/26
02:04/PG－AS 加压式无针注射器(1)/D/对物/35
02:15/PG－AS 加压式无针注射器(2)/D/对物/36
02:25/リノ・ライアン(1)/C/対人/8
02:36/流动性コロイド溶液(2)/E/对物/17
02:55/変异体パメラエンハンス(2)/F/对物/13
03:38/変异体パメラエンハンス(3)/E/对物/14
04:01/流动性コロイド溶液(3)/E/对物/18
04:47/流动性コロイド溶液(4)/C/对物/19
05:09/変异体パメラエンハンス(4)/C/对物/15
06:05/リノ・ライアン(2)/A/対人/9
06:14/クラウディオ・ストラピア(2)/A/対人/5
06:52/ロベール・ライアン(2)/A/対人/2

机种:PS2　厂商:production I. G. /SCEI　类型:AVG　发售日:2002 年 4 月 25 日　价格:5800 日元　媒体:DVD－ROM

SURVEILLANCE 監視者

ALL-ROUND SURVEILLANCE ANALYSIS SYSTEM USING CUTTING EDGE PICTURE ANALYSIS TECHNOLOGY CARRIED OUT WITH A NUMBER OF SURVEILLANCE MONITORS. THE HEART OF APPLYING THE SYSTEM TO OUR SPECIAL TASK FORCE IS IT ALLOWS US TO DISTRIBUTE INFORMATION AT ALL TIMES TO EACH OF OUR MEMBERS, ALLOWING THEM TO COPE WITH EVEN UNEXPECTED SITUATIONS QUICKLY AND APPROPRIATELY.

08:20/ロベール・ライアン(3)/A/对人/3
08:44/クラウディオ・ストラピア(3)/A/对人/6
09:19/リノ・ライアン(3)/A/对人/10
09:20/绘本「The/Sleeping/Beauty」(1)/A/对物/37
09:30/工作室制限パネル/B/对物/30
09:44/绘本「The/Sleeping/Beauty」(2)/A/对物/38
09:50/流动性コロイド溶液(5)/E/对物/20
09:51/绘本「The/Sleeping/Beauty」(3)/A/对物/39
10:13/绘本「The/Sleeping/Beauty」(4)/A/对物/40
10:15/リノ・ライアン(4)/A/对人/11
10:15/カーゴルーム制限パネル/C/对物/29
10:18/カーゴ用注水パイプ/C/对物/28
10:20/クラウディオ・ストラピア(4)/A/对人/7
10:21/NF21AG ナパーム爆弾/C/兵器/33
11:28/流动性コロイド溶液(6)/B/对物/21
11:58/流动性コロイド溶液(7)/F/对物/22
12:07/流动性コロイド溶液(8)/F/对物/23
12:15/变异体パメラエンハンス/ver. 2/F/对物/24
13:34/カーゴ 04 扉パネル(1)/F/对物/31
13:38/カーゴ 04 扉パネル(2)/A/对物/32
※如果错过 12、13 或 17 之中的任何一个，将通往 BAD END 1，错过 32，将通往 BAD END 2。

Chapter 4

01:02/S－CA カメラユニット/B/对物/28
01:03/S－CB ツールバック/B/对物/23
01:11/MLB13 酸化剂添付型爆弾/B/兵器/22
01:41/S－T08 アクセス端末标准仕样/B/对物/24
02:11/集中管理室データ/B/对物/11
05:06/OS02P 解析用インターフェース/B/对物/29
06:12/S－T08E アクセス端末电子战仕样/C/对物/26
06:13/B2 コンピュータ室データ(1)/C/对物/12
06:20/エド制ハッキングツール(1)/C/对物/20
06:28/B2 コンピュータ室データ(2)/C/对物/13
07:29/エド制ハッキングツール(2)/C/对物/21
07:31/B3 マップデータ/C/对物/14
07:59/阶段ハッチ隔壁パネル/E/对物/10
08:23/不明データ/C/对物/18
08:28/大型搬入用リフト/F/对物/15
09:20/WCU－10G カメラ射出ユニット/B/对物/27
09:28/变异体マーレエンハンス(1)/A/对物/4
09:41/变异体バイソンエンハンス(1)/A/对物/1
09:47/变异体アニマエンハンス/A/对物/3
11:07/不明信号/E/对物/17
11:15/B3 コンピュータ室データ/E/对物/16
11:42/S－T08M アクセス端末防爆仕样/B/对物/25
11:43/モーリス制爆破チーム用ツール/B/对物/19
12:07/变异体バイソンエンハンス(2)/B/对物/2
15:48/变异体マーレエンハンス(2)/C/对物/5
16:05/变异体マーレエンハンス(3)/D/对物/6
16:22/变异体マーレエンハンス(4)/C/对物/7
17:05/变异体マーレエンハンス(5)/C/对物/8
17:38/变异体マーレエンハンス(6)/F/对物/9
※如果错过 10 的话将通往 BAD END 1，错过 1 的话将通往 BAD END 2，错过 17 的话将通往 BAD END 3，错过 5、6、7、8、9 中的任何一个，将通往 BAD END 4。

Chapter 5

00:09/警备データ/E/对物/16
00:24/役员名簿データ/E/对物/17
00:51/壁挂けテレビ(1)/D/对物/18
01:04/シャロン・ベニング[テロリスト]/B/对人/11
01:36/ブルース・ハワード[テロリスト]/C/对人/8
02:31/トニー・ナシデ[テロリスト]/C/对人/7
02:31/壁挂けテレビ(2)/D/对物/19
02:33/リノ・ライアン(1)/A/对人/1
02:38/エレベータパネル(1)/A/对物/13
02:42/ビデオ映像のマリア/D/对物/15
02:50/MP2 ロケット/D/对物/24
02:51/クラウディオ・ストラピア(1)/A/对人/3
02:56/アンソニー・オブスト[テロリスト]/C/对人/9
02:57/サミール・デブロー[テロリスト]/C/对人/10
03:32/ウイリアム・ハバード[テロリスト]/F/对人/6
03:37/HB－G53 手榴弾/F/兵器/21
03:49/メノウ・ブリッガー[テロリスト]/F/对人/5
04:29/フランク・ズイック[テロリスト]/B/对人/12
05:24/エレベータパネル(2)/C/对物/14
07:07/TR384 军用ヘリコプター(1)/A/兵器/22
07:29/BC－22 ライフルグレネード/E/兵器/20
07:56/クラウディア・ストラピア(2)/D/对人/4
08:34/TR384 军用ヘリコプター(2)/A/兵器/23
09:47/リノ・ライアン(2)/F/对人/2
※第一次玩本章，若不调查得特别仔细，那么一般都会自动通往 BAD END 1。如果错过 21 将通往 BAD END 2，错过 22 或 23 之中的任何一个，将通往 BAD END 3，错过 20 将通往 BAD END 4。

Chapter 6

00:14/カプラ・コルデロ[テロリスト](1)/B/对人/4
00:17/培养カプセル 02/C/对物/20
00:22/ブライアン・ルード[テロリスト]/B/对人/10
00:22/スコット・マグレガー[テロリスト]/B/对人/13
00:34/辰宫奏(1)/C/对人/14
00:52/培养カプセル 03/C/对物/21
00:53/培养カプセル 01/C/对物/19
01:21/リノ・ライアン(1)/C/对人/1
02:00/リノ・ライアン(2)/F/对人/2
02:36/第 1 ターミナル/E/对物/24
03:10/ベイサイドエリア/D/对物/28
03:33/第 2 ターミナル/E/对物/25
04:33/SSM－295 ミサイル/A/兵器/34
05:15/第 3 ターミナル/E/对物/26
05:15/第 4 ターミナル/D/对物/27
06:06/リノ・ライアン(3)/C/对人/3
06:37/アネット・クラフト/C/对人/17
06:39/研究室コンピュータデータ(1)/C/对物/29
07:37/WCH－V2 ショットガン/B/兵器/35
07:39/ジャック・ブルーノ[テロリスト]/B/对人/12
08:03/カイル・ホイップマン/C/对人/16

08:05/研究室コンピュータデータ(3)/C/対物/31
08:16/辰宫奏(2)/C/対人/15
08:31/カプラ・コルデロ[テロリスト](2)/E/対人/5
08:32/2 番通路隔壁パネル/E/対物/23
08:43/S－T08 アクセス端末标准仕样/A/对物/37
09:33/アレックス・ディロン[テロリスト]/E/対人/11
09:56/管制室コンピュータデータ(1)/B/対物/32
09:57/デフ・コーネル[テロリスト]/B/対人/8
10:04/グレン・バレロ[テロリスト]/B/対人/9
10:15/管制室コンピュータデータ(2)/B/対物/33
11:41/レスリー・ヤン/C/対人/18
12:38/カプラ・コルデロ[テロリスト](3)/A/対人/6
13:22/研究室コンピュータデータ(2)/C/対物/30
13:39/カプラ・コルデロ[テロリスト](4)/C/対人/7
14:05/サーヴィランスシステム[Advance]/C/対物/36
18:11/変异体セレナイトエンハンス/E/対物/22

※如果错过 34 的话将通往 BAD END 1，错过 23 将通往 BAD END 2，错过 6 将通往 BAD END 3，错过 24、25、27 中的任何一个将通往 BAD END 4，错过 22 的话将通往 BAD END 5。

※全部六章都完成之后，在 Extra Movie 的选项里可以看到 DEMO 2 的动画，可进入"二次游戏"，其中没有过关条件所必须的目标。

2nd Chapter 1

02:08/ヒックスの家族构成/C/対人/13
02:16/スティーブの家族构成/C/対人/16
02:17/エド・エピソード[1]/C/対人/2
02:59/モーリスの家族构成/A/対人/4
02:59/ハーディ・エピソード[1]/B/対人/8
03:04/ヒックス・エピソード[1]/A/対人/14
03:05/モーリス・エピソード[1]/A/対人/5
03:07/エドの家族构成/A/対人/1
03:09/ハーディの落し物 1/B/対物/22
03:14/スティーブ・エピソード[1]/A/対人/17
03:41/ハーディ・エピソード[2]/C/対人/9
03:42/ハーディの落し物 2/C/対物/23
04:34/パット・エピソード[1]/A/対人/21
05:00/ハーディの家族构成/D/対人/7
05:00/アマンダ・エピソード[1]/D/対人/19
05:03/ハーディの落し物 3/D/対物/24
05:25/ニックの家族构成/E/対人/10
05:41/ニック・エピソード[1]/E/対人/11
05:44/スティーブ・エピソード[2]/E/対人/18
06:08/ニック・エピソード[2]/E/対人/12
06:08/クラウディオ・エピソード[1]/E/対人/20
06:27/モーリス・エピソード[2]/F/対人/6
06:35/ヒックス・エピソード[2]/F/対人/15
07:00/エド・エピソード[2]/F/対人/3

2nd Chapter 2

00:10/メモ 1「美しき森」を见よ/A/対物/25
01:10/メモ 2「爱しき肖像」を见よ/A/対物/26
02:07/メモ 3「云の风景」を见よ/C/対物/27
02:17/メモ 4「古城」を见よ/D/対物/28
04:13/メモ 5「古城」のプレートを见よ/D/対物/29
04:15/イワノフ・エピソード[1]/D/対人/17
04:16/プレート/D/対物/30
04:54/大正解！/E/対物/31
04:58/オリーブ・エピソード[1]/E/対人/20
07:38/セシリー・エピソード[1]/E/対人/19
08:53/ヒックスの趣味/B/対人/11
08:53/エドの趣味/B/対人/1
09:00/スティーブの趣味/B/対人/14
09:02/モーリスの趣味/B/対人/3
09:13/モーリスの落し物 1/B/対物/21
09:31/ニックの趣味/C/対人/8
09:36/ニック・エピソード[1]/C/対人/9
10:04/モーリス・エピソード[1]/D/対人/4
10:05/モーリスの落し物 2/D/対物/22
11:08/ヒックス・エピソード[1]/E/対人/12
11:14/モーリス・エピソード[2]/E/対人/5
11:17/ハーディの趣味/E/対人/6
11:22/スティーブ・エピソード[1]/E/対人/15
11:23/クラウディオ・エピソード[1]/E/対人/16
11:24/ハーディ・エピソード[1]/E/対人/7
11:50/パメラ・エピソード[1]/E/対人/18
11:56/エド・エピソード[1]/D/対人/2
12:03/モーリスの落し物 3/E/対物/23
12:05/モーリスの落し物 4/D/対物/24
12:37/ヒックス・エピソード[2]/E/対人/13
13:10/ニック・エピソード[2]/C/対人/10

S U R V E I L L A N C E

監視者

2nd Chapter 3

00:01/ハーディの趣味/A/対人/7
00:13/エドの趣味/D/対人/1
00:20/ヒックスの趣味/D/対人/12
00:28/ミリアナの趣味/D/対人/18
00:38/モーリスの趣味/C/対人/4
01:15/ニックの趣味/B/対人/9
01:24/スティーブの趣味/B/対人/15
01:27/スティーブ・エピソード[1]/B/対人/16
03:49/ミリアナの落し物 1/D/対物/23
04:22/ミリアナの落し物 2/B/対物/24
04:23/モーリス・エピソード[1]/C/対人/5
04:30/ミリアナの落し物 3/B/対物/25
04:32/クラウディオ・エピソード[1]/C/対人/21
05:25/ニック・エピソード[1]/B/対人/10
05:40/エド・エピソード[1]/B/対人/2
06:21/ヒックス・エピソード[1]/A/対人/13
06:40/クラウディオ・エピソード[2]/A/対人/22
09:13/ミリアナ・エピソード[1]/F/対人/19
09:44/ハーディ・エピソード[1]/F/対人/8
09:45/モーリス・エピソード[2]/F/対人/6
09:46/ヒックス・エピソード[2]/F/対人/14
10:15/ミリアナ・エピソード[2]/B/対人/20
10:20/ニック・エピソード[2]/B/対人/11
13:28/スティーブ・エピソード[2]/A/対人/17
13:28/エド・エピソード[2]/A/対人/3

2nd Chapter 4

00:30/不明データ(1)/B/対物/22
00:41/ハーディの趣味/B/対人/4
00:47/アマンダ・エピソード[1]/B/対人/13
00:48/ジム・エピソード[1]/B/対人/16
00:51/ジムの家族构成/B/対人/15
01:12/アマンダの趣味/B/対人/12
01:28/エドの趣味/B/対人/1
01:37/ニック・エピソード[1]/B/対人/8
01:45/スティーブ・エピソード[1]/B/対人/11
01:45/エド・エピソード[1]/B/対人/2
02:38/ニックの趣味/B/対人/7
02:48/不明データ(2)/B/対物/23
03:30/不明データ(3)/B/対物/24
03:50/ニック・エピソード[2]/B/対人/9
03:55/スティーブの趣味/B/対人/10
04:25/アマンダの落し物 1/A/対物/18
04:30/アマンダの落し物 2/A/対物/19
04:48/アマンダ・エピソード[2]/A/対人/14
05:38/不明データ(4)/B/対物/25
05:45/ハーディ・エピソード[1]/B/対人/5
06:23/不明データ(5)/D/対物/26
06:40/不明データ(6)/C/対物/27
06:56/ハーディ・エピソード[2]/C/対人/6
06:56/エド・エピソード[2]/C/対人/3
06:58/不明データ(7)/D/対物/28
07:00/ジム・エピソード[2]/D/対人/17
09:09/不明データ(8)/B/対物/29
13:06/不明データ(9)/A/対物/30
13:27/アマンダの落し物 3/B/対物/20
14:48/アマンダの落し物 4/D/対物/21
17:42/不明データ(10)/F/対物/31

2nd Chapter 5

00:05/ジムの趣味/E/対人/15
00:24/ハーディの趣味/E/対人/4
02:42/ハーディ・エピソード[1]/E/対人/5
02:59/ニックの趣味/C/対人/7
02:59/アマンダ・エピソード[1]/C/対人/13
03:07/アマンダの趣味/C/対人/12
03:16/ニック・エピソード[1]/C/対人/8
04:06/エドの趣味/B/対人/1
04:14/エド・エピソード[1]/B/対人/2
04:22/スティーブの趣味/B/対人/9
04:33/スティーブ・エピソード[1]/B/対人/10
04:36/スティーブ・エピソード[2]/B/対人/11
04:42/エドの落し物 1/A/対物/20
04:53/エドの落し物 2/A/対物/21
06:05/エド・エピソード[2]/B/対人/3
06:24/アマンダ・エピソード[2]/C/対人/14
06:36/エドの落し物 3/B/対物/22
06:44/ハーディ・エピソード[2]/E/対人/6
06:48/ジム・エピソード[1]/E/対人/16
08:08/ジム・エピソード[2]/B/対人/17
08:43/クラウディオ・エピソード[1]/D/対人/18
09:03/エドの落し物 4/F/対物/23
09:35/クラウディオ・エピソード[2]/F/対人/19

2nd Chapter 6

02:22/ハーディの趣味/E/対人/1
02:30/アマンダの趣味/E/対人/9
02:55/ジムの趣味/D/対人/12
02:58/ニックの趣味/D/対人/4
03:08/スティーブ・エピソード[1]/D/対人/7
03:08/ジム・エピソード[1]/D/対人/13
03:29/ハーディの落し物 1/E/対物/16
05:13/アマンダ・エピソード[1]/E/対人/10
07:06/ハーディの落し物 2/D/対物/17
07:23/ハーディ・エピソード[1]/D/対人/2
08:24/スティーブの趣味/A/対人/6
08:36/スティーブ・エピソード[2]/A/対人/8
09:10/ニック・エピソード[1]/A/対人/5
09:11/ジム・エピソード[2]/A/対人/14
11:10/アマンダ・エピソード[2]/F/対人/11
11:19/ハーディ・エピソード[2]/F/対人/3
12:23/ハーディの落し物 3/A/対物/18
13:01/ハーディの落し物 4/B/対物/19
16:06/辰宫・エピソード[1]/C/対人/15

文/APE

你想知道吗？

Impact 的神秘隐藏关

援护攻击伤害值计算方法

对援护防御有效的精神和特技

如何判断可以说得角色？

怎样修得“起死回生”？

怎样强制破坏援护防御？

怎样一回合内全灭敌军？

请看 Impact 邪道攻略之葵花宝典

无限练级！无限行动！！

禁断密技

马上公开……

葵花寳典

机战 Impact 邪道攻略

欲练神功，挥刀自 ×

据传武林至宝《葵花宝典》开篇即写着八个大字"欲练神功，挥刀自×"，只有这样才能练成绝世武功，笑傲江湖。本篇虽然没有如此奇剩 BT 的要求，但是熟读下面的文字还是必要的。要想窥得上乘武功的门道，打好基本功先。

地上篇、宇宙篇以及银河篇之间的继承关系

地上篇和宇宙篇两者的故事是同时进行的，最后两篇中的机体合流进行第三部故事。

(1)地上篇与宇宙篇之间的继承关系

资金和强化道具无法继承

在第一部地上篇中不论剩余多少资金第二部宇宙篇都会从资金 0 开始。

武器和机体改造可以继承

在第一部中进行改造过的机体如果在第二部中也有出现的话，则原改造会继承至第二部中。这点对于第二部的作战十分有利，有两架机体大家一定要在地上篇中大力改造，它们是宇门大介的グレンダイザー（和魔神凯撒具有相克宿命的机体）和破岚万丈的泰坦 3，这两架机体是宇宙篇前半部分的主力，有很多会逃走的 BOSS 必须要它们才能够打倒。

但是，在第一部中选择打上宇宙的机体（比如万能侠或大万能侠）是无法继承改造的。

特别注意的是关于破邪大星弹劾凰的改造，因为此机体会在第一部和第二部中轮流出现，因此它的改造继承判定比较特殊，如果该机体在第一部进行过改造，则此改造会继承至第二部，但是在第二部中继续改造则无法继承到第三部；如果在第一部中没有进行改造，则可以在第二部中放心改造，该改造也会继承至第三部中。

机师等级大部分可以继承

除了 G 高达系、弹劾凰小队和光的等级无法继承之外，其他机师的等级均可以继承至第二部。

特殊技能及技能等级可以继承

机师所修得的特殊技能和等级会继承到第二部，例如在第一部中如果藤原忍修得了斗争心技能，则在第二部登场时该技能仍会存在。

(2)与第三部银河篇的继承关系

地上篇和宇宙篇剩余的资金和强化道具会继承至第三部。

机体改造及机师等级会继承至第三部（除了上面提到的弹劾凰的特殊情况之外）。

可以继承改造的机体

有下列机体在换乘时会继承机体和武器的改造：

アルトアイゼン→アルトアイゼン・リーゼ（男主人公机体）

ヴァイスリッター→ライン・ヴァイスリッター（女主人公机体）

翼霸→夜间迷彩翼霸

ナデシコ→ナデシコ・Y ユニット（机动战舰）

盖塔→盖塔 G→真盖塔

ZZ 高达→全装甲 ZZ 高达

ケンリュウ→バイカンフー（ロム机）

黑狮子→兽魔（飞影合体后）

暴龙→海魔（飞影合体后）

凤雷鹰→空魔（飞影合体后）

注：兽魔、海魔和空魔属于合体后机体，其改造与飞影本身的改造没有关系。

特别注意下列机体换乘时改造无法继承

S 高达（阳光高达）→G 高达（神高达）

百式→百式改→全装甲百式改

Z 高达→ZII

援护攻击

在发动援护攻击时有几点需要明确：

在利用援护攻击将敌方机体击坠的情况下，所获得的经验值、气力为主

攻击方角色(被援护角色)拥有,援护攻击方角色无法获得。

进行援护攻击的角色可以使用精神,但是只有部分精神以及特技会产生效果:

有效的精神和特技:必中、集中、狙击、会心一击。

无效的精神:热血、魂、てかげん、幸运、努力。

在有多个我方机体都可以发动援护攻击的情况下,电脑会自动分配我方技量最高的角色进行援护攻击。

援护攻击伤害值和援护攻击等级有关,援护攻击等级越高,造成的伤害越大,具体见下表:

援护攻击等级1:伤害修正:80%

援护攻击等级2:伤害修正:85%

援护攻击等级3:伤害修正:90%

援护攻击等级4:伤害修正:95%

援护攻击等级5以上:伤害修正:100%

援护防御

进行援护防御方角色只有在敌方攻击无法将本机击坠的情况下才会发动(敌方的会心一击并不计算在内)。

进行援护防御的机体所受伤害为50%。

在进行援护防御时部分精神和特技有效:

有效的精神和特技:铁壁、かく乱、盾防御、切返、防御系能力。

无效的精神和特技:ひらめき、分身。

在有多个我方机体都可以发动援护防御的情况下,电脑会自动分配我方技量最高的角色进行援护防御。

防御系能力详解

ビームコート:光线武器攻击伤害减轻700,消费EN:5;

Iフィールド:光线武器攻击伤害减轻850,消费EN:5;

Iフィールド(ν高达):光线武器攻击伤害减轻900,消费EN:10,气力110以上发动;

オーラバリア:可以空中攻击的武器一定伤害(1500+圣战士等级×100)下无效,消费EN:5,气力110以上发动;

ゴッドハンドファイナル:全武器攻击力1500以下无效化,消费EN:5,气力120以上发动;

ディストーションフィールド:光线攻击伤害减轻1500,重力波伤害减轻2500,其他攻击伤害减轻1000,消费EN:20;

ディストーションブロック:所受攻击伤害最大值为3000,防御时为1500,即不论武器攻击力多少,最后所受的伤害最大为3000。

另:只有少数武器具有防御系能力无效化的特殊效果,比如男女主人公的最后一个武器,エステバリス的フィールドランサー以及かんなづき的跳跃炮。

机体全改造后追加能力一览

在把机体各项能力全部改满以后将可以获得追加新能力,可在如下能力中选择最需要的一种。

最大HP上升10%

最大EN上升20%

运动性上升10%

装甲上升10%

限界上升10%

移动力+1

机体及全武器地形适应"空"为S

机体及全武器地形适应"陆"为S

机体及全武器地形适应"海"为S

机体及全武器地形适应"宇"为S

机体及全武器地形适应"月"为S

V—UPユニット强化道具效果判定

可装备强化道具数	装备V—UPユニット(W)后武器攻击力增加值	装备V—UPユニット(U)后机体性能增加值
4个	+400	HP+500 EN+100 运动性+15 装甲+200 限界+20
3个	+300	HP+400 EN+70 运动性+10 装甲+150 限界+15
2个	+200	HP+300 EN+50 运动性+5 装甲+100 限界+10
1个	+100	HP+200 EN+30 运动性+0 装甲+50 限界+5

有关气力变更的问题

本次气力增加方法为:被击中一次气力增加1,具有反骨心、顽固一彻和逆切能力的机师在该能力发动后每次加2;击坠敌方机体一次气力加5,其他角色加1。

气力扣除规则:进入母舰,气力减5;被补给一次,气力减10;被使用精神"补给"一次,气力减15。

过关后获得特殊技能一览

5回合以内:集中力

6回合以内:精神力+15

7回合以内:回避率+15

8回合以内:命中率+20

9回合以内:特殊技能LV+1

10回合以内:斗争心

11回合以内:クリティカル+25

12回合以内:底力

12回合以上:精神力+5、命中率+10、回避率+10、クリティカル+15

追加隐藏关

在最后一话(第99话)时熟练度在51以上,则在通关后耐心观看完STAFF之后就可以进入最后的隐藏关:第100话 忌まわしき记忆とともに和第101话 メビウスの宇宙を越えて。那里神秘的敌人会是……

夏亚·阿兹那布

密技：全减作战具体方法

本系列共通的"我方全减无限练级积累金钱"的无赖练级大法在本作中依然存在！只要在战斗中达成我方失败条件就会自动返回机体改造画面，而且所得的资金和经验值均会保留下来，但是所得的强化道具和熟练度会消失，所经过的回合数会累计。因为本次 Impact 中的回合数不会影响任何情节和隐藏关的进入，所以大家可以放心练级。

若不自×，也可成功

其实世上根本没有需要自×才能修炼的武功，所谓的"欲练神功，挥刀自×"只是为了考查修行者的决心而已（what？你照做了？！I 服了 you！）。只要按照本篇去做，自会得到贵人相助，相信我，一步登天的事情真的存在！

判断可以"说得"角色的方法

通过观察敌人的精神可以判断是否能够"说得"成为我方角色。如果敌人的精神中含有ひらめき、威压和ド根性则无法说得其成为同伴。

所有隐藏同伴一览

东方不败： 在第一部走地上路线（即在第 13 话或第 14 话选择"魂の故乡（ニューヨーク）"）；在第 33 话"激动の地上を制するもの／ジャブロー内部"中，当东方不败的 HP 低于 50% 时，多蒙和东方不败的对话中出现"あんたは间违ってる！"后，使用除多蒙外的其他角色将东方不败击坠；满足以上条件后在第三部シーン 3"恶魔と阴谋と／ネオジャパンコロニー"一话中东方不败驾驶マスターガンダム（尊者高达）登场。

ガトー： 第二部シーン 4 第 55 话"乐园への归还／フォン・ブラウン"中让コウ与ガトー发生战斗，之后再用クワトロ说得ガトー；第 3 部シーン 4"宇宙の道标／フィフス・ルナ"中用クワトロ再次说得ガトー；之后先将ハマーン与グレミー击坠，再用コウ说得ガトー。ガトー将驾驶ノイエ・ジール加入。

アイナ： 第 1 部シーン 3"强袭／东南アジアジオン秘密基地"一话中用シロー击坠アイナ引发"雪山事件"；第 1 部シーン 4（21 话）"岚の中で辉いて／宇宙科学研究所"中用シロー说得アイナ，アイナ将驾驶アプサラス II 加入。

ノリス： 第 1 部シーン 4（21 话）"岚の中で辉いて／宇宙科学研究所"中アイナ成为同伴之后，按照アイナ、バーニィ的顺序说得ノリス，之后ノリス将驾驶グフカスタム加入。

ロザミィ： 第 1 部シーン 2"二人のニュータイプ／无人岛"中用カミーユ说得即可，之后ロザミィ将驾驶ギャプラン加入。

プル： 第 1 部シーン 3"仆は仆、君はミレーヌ／中央アジア沙漠地带"中在未将レイカ、ビューティ和トッポ打倒的情况下，等待我方增援万丈出现，之后再将地图上的ピラミッド破坏，此时プル会驾驶机体出现，将其击坠后会在第二部后半段成为同伴。

プルツー： 第 2 部シーン 5"动き出す幽鬼たち／ルナツー内部"中用ジュドー说得プルツー，之后击坠或者击退グレミー，在プルツーHP20%（4640）的情况下再次用ジュドー说得，之后プルツー驾驶キュベレイ MK—II 加入。

トッド： 第 1 部シーン 3"魂の故乡より／ニューヨーク"中用ショウ说得后再击坠，在第 15 话之后トッド会驾驶ダンバイン成为同伴。

ガラリア： 第 1 部シーン 2"来访者、彼方より／东京"中将除ガラリア以外的敌人全部消灭后，ガラリア将驾驶バストール成为同伴。

白鸟九十九： 第 3 部シーン 5（95 话）"マーズ・アタック／火星メガノイド基地"一话中在 10 回合以内过关；之后在第 97 话"诚实な心で／バンカー旗舰内"中九十九驾驶ダイテツジン成为同伴。

キリカ： 走ムーンルート（月球路线）的最后一话"ただ地球の平和の为に"中用マリア说得キリカ即可。

イルボラ： 第 3 部シーン 1"空虚な梦を见る者／ディラド星南部"中将イルボラ驾驶的机体 HP 消减至 30% 以下后用ジョウ说得；在第 3 部シーン 3"大いなる胎动／火星开拓基地"一话中将シャルム击坠后再次用ジョウ说得；第 3 部シーン 5（95 话）"マーズ・アタック／火星メガノイド基地"中说得ロミナ后，再用ジョウ将イルボラ击坠，之后在第 95 话过关后イルボラ将驾驶零影登场。

シャザーラ： 第 2 部シーン 3"泪のスハイラルナックル／コロニー"一话中当アイザム・ザ・サード的 HP 在 50% 以下时用ダンガイオー（弹劾凰）说得一次，之后在アイザム・ザ・サード HP30% 以下时用ダンガイオー（弹劾凰）再次说得后，シャザーラ驾驶アイザム・ザ・サード成为同伴。

グローバイン： 第 3 部シーン 3 时先选择ラーカイラム队路线（ムーン篇），在该路线"复兴鬼たち／テキサスコロニー带"一话中用ジェット说得グローバイン即可。

キナ&コロン:第2部シーン5"燃えて走れ、姐弟战士/废弃コロニ一带"登场时用ロム说得キナ,在第2部最终话(67话)"激震する宇宙に"中将ディオンドラ击坠后再用ロム说得,之后两人驾驶ジンギマークII成为同伴。

アルフイミイ:只是在以前的战斗中将她击坠就会在在第99话自动成为同伴。

ジャック&メリー:第1部シーン5选择时最先或次先选择"Gの咆吼/早乙女研究所"一话则ジャック&メリー驾驶テキサスマック自动成为同伴。

所有隐藏机体一览

キュベレイ:第3部シーン4"宇宙の道标/フィフス・ルナ"一话中将ハマーン击坠后获得。

ザクIII改:第3部シーン4"宇宙の道标/フィフス・ルナ"一话中将マシュマー击坠后获得。

クイン・マンサ:第3部シーン4"宇宙の道标/フィフス・ルナ"一话中将グレミー击坠后获得(此机体是本作中为数不多的可以两人乘坐的高达系机体,两人份的精神大家可以善加利用)。

ガンダム试作2号机(GP02):第1部シーン3"强袭/东南アジアジオン秘密基地"一话中用シロー将アプサラスII击坠引发雪山事件;第3部シーン5(95话)"マーズ・アタック/火星メガノイド基地"中用シロー将ガンダム试作2号机击坠后,在第95话过关之后获得。

ZII或Xエステバリス改:第2部シーン6"コロスは杀せない/メガノイド空间"前半(前两次选择)选择进入将获得Xエステバリス改,后半(第三、四选择)选择进入则获得ZII。

ヴァルヴァロ:第2部シーン4(55话)"乐园への归还/フォン・ブラウン"将ケリィ击坠后所获得的道具即是。

ジエガン:第2部シーン5"动き出す幽鬼たち/ルナツー内部"一话中ルナツー出口附近隐藏的小屋中的道具中即是。

コアブースター:第2部シーン4"新たなる侵略者の手/ゼダンの门内部"地图中央的隐藏小屋中的道具即是。

百式改或フルアーマー百式改(全装百式改):在第49话不让ガトー发动核攻击的情况下在第63话选择"探求者(ソロモン内部)",在此话地图上隐藏的小屋中可获得道具,在熟练度高(30以上)的情况下获得百式改,在熟练度低(29以下)的情况下获得全装百式改。

ケンプファー:在第一部シーン3选择顺序时以第二或第三位选择"仆は仆、君はミレーヌ(中央アジア沙漠地带)"一话,在本话过关时シロー存在的场合可以获得ケンプファー。

ガンダム:第33话地图上在我军最初配置位置附近的墙壁中,可以得到隐藏道具即是。

サイコガンダム:第1部シーン6中先选择"アクシズの使者/ジャブロー东部"一话,过关后再选择"グリプスの亡灵/ジャブロー西部"一话,则在本话中会出现敌方增援"サイコガンダム",用カミーユ将サイコガンダム击坠后获得。

ジムキャノン2:第33话中将デビルガンダム(恶魔高达)附近的墙壁破坏后可以看见隐藏的小屋,取得小屋中的道具即可。

シャア专用ザク&G—3ガンダム:第1部シーン5"里切りのコレクター/无人岛"中在ベンメル10回合后依然生存的条件下シャア专用ザク和G—3ガンダム会作为援军登场,用クリス击坠G—3ガンダム,バーニィ击坠シャア专用ザク后,在本部分clean后加入。

νガンダム或νガンダムHWS:第77话结束后选择ムーン(月球)路线,熟练度低的场合获得νガンダムHWS,熟练度高的场合获得νガンダム。

ガルディ:第3部シーン4第94话"マシンロボ炎(ギャンドラー要塞内)"中用ロム说得后再用レイナ说得,同时可以获得特殊能力"精神统一"。

フルアーマZZガンダム:第77话时选择ムーンルート(月球路线)时可能获得,具体条件和熟练度有关。

ビルバイン:第1部シーン4进入"バイストン・ウェル"时可以获得,如果选择进入地上路线则在第3部72话后自动获得。

夜间迷彩ビルバイン:第1部获得ビルバイン后在第三部シーン2(72话)结束后获得。

ズワァース:第3部シーン2(77话)"海よ、大地よ/太平洋上"将ミュージィ击坠后的道具中获得。

ライネック:第1部シーン4バイストン・ウェル路线第20话"こじ开けられた道/ドレイク城"中将バーン击坠后的道具中获得。

ラインヴァイスリッター(女主人公专用机):第3部シーン2"ゲッター线、

その意味/早乙女研究所"不让敌人进入早乙女研究所,同时将除ラインヴァイスリッター外的所有机体击坠后用キョウスケ说得,满足以上条件后在第3部シーン3"白骑士の心/月近海暗礁空域"将アルフィミィ击坠或击退后即可使用。(此机体和真盖塔不能同时获得)

真盖塔:第3部シーン2"ゲッター线、その意味/早乙女研究所"一话使敌人进入早乙女研究所,在第76话"そのために今、生きている/オモイカネ内部"结束后即可使用。

量产型グレートマジンガー:第1部シーン1最后选择"ファイヤー・オン/科学要塞研究所"一话,使暗黑大将军获得量产型グレートマジンガー设计图;第5话结束后选择铁也留在地上;第1部シーン3中选择地上路线,在第17话中用铁也说得量产型グレートマジンガー即可。

隐藏武器一览

ダンクーガ(超兽机神断空我):在第5话之前将断空我包括武器在内的所有能力全部进行一段以上的改造,这样在第二部第54话会追加新武器"アグレッシブビースト",在没有改造的场合则到第三部第68话才会追加。

第3部シーン3"神の祝福を/兽战机队基地"一话中先让断空我和シャピロ发生战斗,在两者都生存且断空我HP在35%以下的情况下会加入一段movie,之后断空我会追加断空光牙剑和断空光牙剑(MAP)。

神高达:第3部シーン4"君の中の永远/デビルコロニー内部"一话中用ドモン说得レイン后即可修得合体技"石破ラブラブ天惊拳"。

ダンガイオー(弹劾凰):第2部シーン3"泪のスパイラルナックル/コロニー带"一话中当アイザム・ザ・サード的HP在50%以下时用ダンガイオー(弹劾凰)说得一次,之后用弹劾凰将アイザム・ザ・サード击坠即可获得射程为7格的新武器"スパイラルナックル"。

ライディーン(莱汀):第77话后选择アース篇路线,在"ラ・ムーの星/ムートロン遗迹"一话中引发ライディーン激怒事件,在本篇最后一话"妖魔の岛"中用ライディーン将豪雷、妖魔巨烈バラゴーン击坠,在movie之后就可以使用最终武器"ゴッドボイス"了。

说得同伴可获得特殊能力一览

ノリス(强运);ガルディ(精神统一);ロザミィ(精神力+15);シャザーラ(反骨心);キナ(がんばり屋);グローバイン(起死回生);ガラリア(特殊技能Lv+1);キリカ(精神统一)。

精神统一:每回合开始时,若当前SP不足20%,则自动回复SP总量的10%。

起死回生:HP、EN、SP全部未满20%的情况下,回合开始时HP、EN、SP全回复。

即使自×,未必成功

正所谓"师傅领进门,修行看个人",能否成为武林高手最主要的还是看自己的天分,真正的天才大可以达到无师自通,青出于蓝胜于蓝的境界。下面的文章才是整个宝典的精华所在,融会贯通之后必可战无不胜!但是究竟能够领悟多少,还需要看个人的造化……

有关同时援护攻击

发动同时援护攻击的必要条件是发动方具有统帅特技,同时援护方应具有援护攻击特技。同时援护攻击必定会附加会心一击效果,但是如果敌方角色能够使用盾防御的话,则同时援护攻击只能消耗敌方一次盾防御次数。

复活节彩蛋
可继承机体全改造

本次能力可以继承的机体拥有一项特殊的能力:可继承并多次获得全改造后的特殊能力。举例来说,先将盖塔机体全改造,此时可获得一项特殊能力,比如选择陆S;等换乘为盖塔G之后又可再次选择附加能力,比如选择月S;最后换乘真盖塔后,可再次获得附加能力,此次选择海S,则最后真盖塔全地形适应能力都为S。具有同样能力的还有翼霸,ZZ高达等。

天才美少女舰长——星野琉璃

在Impact中可以使用星野琉璃担当机动战舰nadesico的舰长,只要让尤利加换乘エステバリス(只限明人机和凯机两架机体),则琉璃就会自动担当舰长一职,另外一个空缺可以让プロスペクター(采矿者)担当。星野琉璃的能力和尤利加不相上下,只是不具备特殊技能,不过可以自己给琉璃配置合适的技能,最主要的是以后就可以经常看到琉璃在作战画面中出现了!至于原舰长尤利加,就让她去驾驶エステバリス和天河明人作一对恋人机师去吧,他们的合体技ダブルゲキガンフレア(双・激钢爆焰)可是非常令人期待的哟!

精神宝库——光

本次我方所有机师中只有光一人具有"念动力"特技,该特技具有每回合回复20% SP的神奇效果,因此光的精神可以用"滔滔不绝"来形容,可惜的是光没有援助型精神指令,不过单就个人而言其精神已经相当够用了。

第三部银河决战篇
敌思考能力大幅强化

当战斗进入最后一章银河决战之后，敌人的 AI 会有较大的强化，大家一定要留意。在前两部中敌人通常会选择攻击距离最近的我方机体，但是在第三部中敌人则会集中攻击 HP 最少的机体或是实力最弱的机体，对于这样的机体，大家一定要注意保护，并且合理使用援护防御。

飞影合体条件

飞影可以和黑狮子、凤雷鹰、暴龙进行合体成为兽化状态，如果在战场上同时存在三架机体的话，飞影会如何选择合体对象呢？与飞影合体的必要条件是黑狮子等机体的驾驶员气力必须超过 110，在符合这个条件之后，飞影将按照下面的条件进行合体：当黑狮子、凤雷鹰、暴龙都存在的场合，二分之一概率与黑狮子合体，四分之一概率与凤雷鹰或暴龙合体；在只有黑狮子和另一机体存在的场合，三分之二概率与黑狮子合体，三分之一与剩余机体合体；在黑狮子不存在的场合，二分之一概率与任意一台机体合体。

飞影击破法

飞影在序盘即有 81 级，敌人根本不能对飞影造成伤害，不过我方成员倒可以想办法将其击倒。虽然飞影等级超高（81 级），但是我方将它击坠之后却无法获得资金和经验值，所以将飞影击倒也只能满足一下各位 BT 玩家的好奇心了。具体将飞影击倒的办法有两种，一种是使用大威力地图炮，附加“必中”、“热血”精神对它进行攻击，另一种则是让拥有“自爆”精神的角色前去送死。要注意的是飞影通常会在出现的第二回合与我方角色合体，如果是这种情况是没办法将其击倒的，不过在游戏中也会有例外的情况出现。另外还可采用不派黑狮子、凤雷鹰、暴龙出击的办法，实在不行还可以将他们放回主舰或是先将他们击坠（实在是太无耻了！），总之，只要保证地图上无法看到黑狮子等人的身影就可以创造出击坠飞影的最好机会了！如果以上办法都不成功，还可以使用最后的终极必杀技：将合体之后的兽化形态的机体击坠，这样飞影就会再次出现，到时候大家再一拥而上吧～～活活！飞影这下可惨了！

禁断密技——无限行动!!

利用“复活”精神使用后机体 HP、EN 以及机师 SP 全恢复的特性可以在一回合内使我方角色无限行动！具体方法参看下面步骤：

无限行动方法一

前提条件：驾驶ブルーガー的マリ修得精神“再动”；レイナ和アイナ修得精神“复活”，三人的 SP 值都在 180 以上；アイナ和バーニー共同乘坐クインマンサ。

(1)任意角色行动
(2)マリ使用两次“再动”后自爆
(3)アイナ使用“复活”精神使マリ复活
(4)按照步骤(2)再进行一次
(5)アイナ再次使用“复活”精神使マリ复活后让バーニー使用自爆
(6)レイナ使用“复活”精神使アイナ复活
(7)按照步骤(2)～(5)再进行一次
(8)レイナ使用“复活”精神使アイナ复活后用己方 MAP 兵器将レイナ击坠
(9)アイナ使用“复活”精神使レイナ复活
(10)マリ使用两次“再动”后自爆
(11)アイナ再次使用“复活”精神使マリ复活后让バーニー使用自爆
(12)返回步骤(6)

此无限行动密技的原理是利用“自爆”和“复活”精神在一回合内无限回复己方的 SP，同时至少一名己方角色应具备“再动”指令使得我方主力可以无限行动。此方法最关键的地方在于有一名己方角色必须被击坠，因此推荐使用百式、ZZ 高达等具有强力 MAP 兵器的我方角色来执行射杀任务，另外也可考虑使用ボス进行自爆来达到目的。

无限行动方法之二（推荐使用）

上面的方法只是对无限行动原理的直接解释，在实际操作过程中可能会比较麻烦，下面介绍的方法更加巧妙，推荐大家使用！！

前提条件：マリ驾驶ブルーガー，SP 在 90 以上（可使用“再动”）；アイナ驾驶アプサラス II，SP 在 160 以上（可使用两次“复活”）；クリス驾驶ギャプラン，SP 在 160 以上（可使用两次“复活”）。另外必须保证ブルーガー两次自爆才可以将アプサラス II 和ギャプラン击坠，这点可以配加合适的强化道具，或是对 HP 改造来达到目的。

准备工作：首先让アプサラス II 移动至ブルーガー旁边，マリ对アプサラス II 使用“再动”，然后自爆，アイナ使用精神“复活”将マリ复活；其次，让ギャプラン移动至ブルーガー旁边，マリ对ギャプラン使用“再动”，然后マリ使用自爆，此时应将アプサラス II 同时击坠；クリス使用两次“复活”使マリ和アイナ复活，准备完成。

下面的工作和上面的步骤大致相同，只要把マリ使用“再动”的对象替换为我方其他角色即可。另外为了尽早达到上面提到的 SP 要求，大家可以为角色安装“集中力”特技（消费 SP 为 80%）和“精神力＋15”特技，也可外挂强化道具“精神エナジー装置”。此方法所需要的等级并不是太高，在地上篇后半段就可以使用了。

另外，此方法亦可推广为无限“献身”，无限“激励”，无限“鼓舞”等禁断密技，但是鉴于此方法会严重破坏游戏的平衡性，因此下面只将无限“献身”的具体方法公布出来。在大家使用这条禁断密技时也请三思而后行，不到万不得已

不要使用。

无限"献身"前提条件：アイナ、ちずる、レイナ修得精神"复活"；アイナ和バーニィ共同乘坐クインマンサ或スーパーガンダム；クインマンサ或スーパーガンダム的 HP 应少于其他两架机体。

(1)アイナ使用献身

(2)レイナ在アイナ旁边自爆

(3)ちずる使アイナ复活，アイナ使レイナ复活

(4)ちずる使用献身

(5)ちずる在アイナ旁边自爆

(6)レイナ使アイナ复活，アイナ使ちずる复活

(7)返回(1)

判断敌人行动顺序

在地图画面按 R2 键，光标会自动移动至敌方机体上，再次按动 R2 键，光标会转移到另一敌方机体上，连续按动 R2 键所得到的敌方顺序即为敌方行动顺序。

破坏敌方援护防御

当敌方角色聚集在一起，且拥有援护防御特技时，我方的进攻会受到一定阻碍，此时有一个方法可以强制解除敌方援护防御：在进入武器命中率画面时，如果敌方发动了援护防御，则此时按×键返回瞄准画面，然后再次瞄准目标并迅速进入武器命中率画面，如此多反复几次即可强制取消敌方的援护防御。此技巧的重点在于瞄准之后迅速进入武器命中率画面，在瞄准敌方角色后，如果敌方临近角色可以发动援护防御的话则会在被攻击机体上显示一个英文"GUARD"，如果你能在这个英文出现之前迅速进入命中率画面，则强制取消援护防御的几率会大大增加，一般情况只需取消五、六次即可破坏敌方援护防御。

不使用"侦察"观察敌方气力和等级

这是一个从机战 A 延续下来的技巧(说是 bug 更准确)，在地图画面上只需要用我方角色瞄准敌方角色，在武器命中率菜单中就可以看到敌方气力值和等级，十分方便，不过在游戏中的用处好像不是很大。

序盘等级 99 方法

自从机战 F 中加入了修理和补给经验值设定之后，高达系和部分超级系角色练至 99 级就成为了一项半公开的密技，本次也不例外，由于可以关闭作战画面，所以练级的时间更可以大为缩短，目前最短记录为 70 回合，一个半小时，カミーユ或アムロ 99 级达成。

练级至 99 级的原理其实很简单：两架修理机互相修理或者两架补给机互相补给，也可以一架修理机一架补给机互相回复。除了两架补给机互相补给的练法之外，另外两种方法都必须保留至少一个攻击点，每回合消减我方的 HP，当然这个任务也可以交给我方拥有地图兵器的机体来完成。至于练级的速度快慢，则主要取决于第一次练级时消减我方 HP 速度的快慢，如果能够保证具有一个稳定的，每回合能够消减我方大量 HP 的角色存在，那么练级的速度将会大大提高。只要队伍中有一人等级达到 99 级，其他人员就非常好练级了。另外，可以练至 99 级的角色必须是能够开修理系或者补给系机体的角色。

下面向大家推荐一个到目前为止最迅速的练级方法仅供参考：

在第 12 话"出击超电磁ロボ"中，将所有敌人消灭只剩下 BOSS アルフィミィ，让兜甲儿驾驶戴安娜 A，アムロ驾驶メタス，必须保证两人的机体可以抵挡アルフィミィ的一次攻击，然后让两人轮流受到攻击，并且互相修理，这样很快就能都练至 99 级了。

同样的方法还可以选择在序盘光子力研究所或者第 5 话时进行，不过练级的速度可能会有些慢。■

有关地形适应的修正效果

攻击方命中修正

地形适应	修正值
S	120%
A	100%
B	80%
C	60%

防御方回避修正

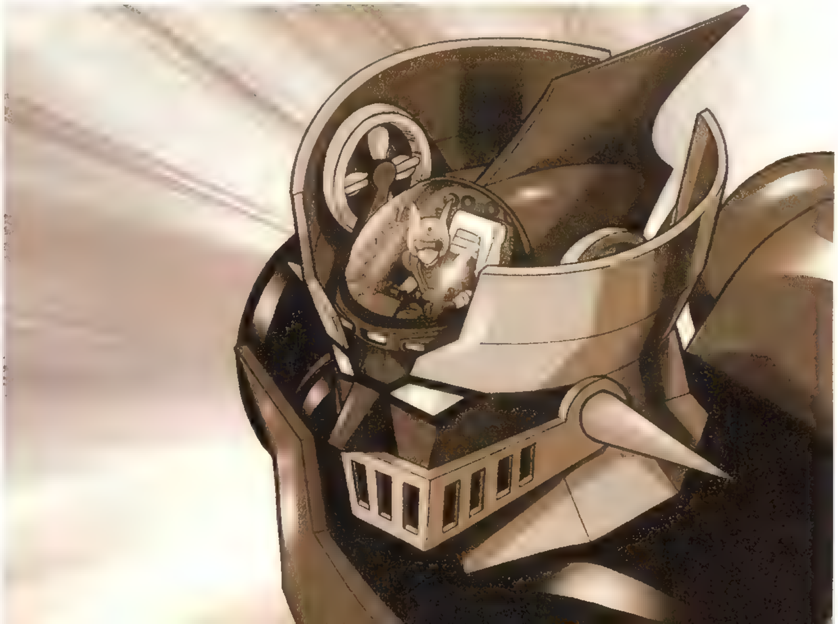
地形适应	修正值
S	75%
A	100%
B	125%
C	150%

攻击伤害修正效果(武器)

地形适应	修正值
S	+20%
A	+0%
B	-20%
C	-40%

攻击伤害修正效果(机体)

地形适应	修正值
S	+20%
A	+0%
B	-20%
C	-40%



心跳回忆

这个栏目是为那些老游戏准备的
那些过去曾经让我们心跳不已的老游戏
那些现在仍然引起我们美好回忆的老游戏
这也是“心跳回忆”这个名字的由来

和前面的“大战略”不一样
在这里面我们采用的是小说攻略的形式
因为 laser 认为
还是用优美的文字
以及荡漾期间的情感
对于这个栏目
对于那些老游戏
对于那些曾经心跳过的玩家们来说
还是比较合适的吧

这次奉献给大家的是《星海传说 2》的小说攻略
由紫色工作室的恍惚奉献给大家
也为即将出现的《星海传说 3》打打前站吧
如果大家有什么意见
或是想看到什么老游戏的小说攻略
请写信给 laser
或 e－mail 至 lizhuo@ cbigroup. com
laser 会尽可能地满足大家的要求
多谢大家的支持

星之海洋 2 小说攻略

STAR OCEAN THE SECOND STORY

文/紫色工作室·恍惚

残破的废墟被阴暗的天空笼罩着，上空的黑云不断引发着震耳欲聋的磁暴。空气中充斥着钢铁腐朽后的味道，眼中能见的只有破灭和死寂。

这就是我们这次旅行的目的地——不久前才被银河联邦发现的一个具有迷之能源的行星密诺基尼亚，但眼前的景象很明显的告诉我们那些辉煌只存在于时间的记忆中，留下我们面对的只有复杂的科学考察和接下来的漫长研究。

“罗基尼斯舰长，这似乎是一扇被封住的大门。”科学士官在仔细观察之后报告。

“分散调查，看有没有开启的方法。”说话的就是罗基尼斯舰长。他是这艘考察船的船长，一个严肃的男人……也是我的父亲。他给人的感觉就是严肃，任何时候，任何地方，不过，也仅仅是严肃而已，无论作为一个上司还是父亲。这是我第一次出勤，作为我父亲的保护者。

我把注意力转回眼前那巨大的门上，这扇门厚重巨大建筑材料也有研究的价值，当然最重要的一点就是它把我们关在了整个未知的遗迹之外。我走过去想仔细地观察，但身边的一个台状物更吸引我，在仔细辨认之后我报告了我的发现——开启门的开关。

“干得好，库罗得少尉。”父亲很公式化地夸奖了我。

我淡淡地注视着科学士官毫不费力地打开大门，打开我的命运。

大门里面和外面没有什么区别，一样的残破一样的死寂，但在各个角落里依稀能看出这里昔日的繁华。

“分散调查，及时报告任何发现。”舰长发布完命令之后所有的人都开始了各自的调查。

我漫无目的的徊着，不知不觉就已经站在了父亲的身边，前面是一个巨大的圆坑，似乎是被什么东西一下子切挖出来的，在圆坑的最中间有一台滋滋作响的机器。

我继续往前走。耳边传来父亲的“小心点”，声音很小，但听起来依然很严肃。

“坐标 XXXX，确认……传送开始！”机器中突然发出一道强烈的光芒把我罩住，而我也很快地发现我的所有挣扎都是徒劳无功。

“库罗得少尉！”一个士官向我跑来，但马上被舰长拉住了。

果然，在这个时候，他依然必须以船队利益为优先呢……我冷漠地笑笑，随后……一切的知觉都消失了……

光芒突然增大数倍，然后消失不见，带着我和那奇怪的机器一起。

“库罗得！！！！”舰长的吼声在强烈的磁暴声中显得如此的无力……

不知过了多久，身体的知觉开始渐渐地恢复，耳边传来安详和谐的虫鸟鸣叫与和风吹拂而过的声音，似乎还有一个轻轻的吟唱。

我睁开眼，站起身，四周是苍翠的树木，和之前那破败的遗迹完全联系不起来……眼睛的余光看见了那台奇怪的机器，不过，现在它似乎已经完全是废铁了。这里是哪里？船队呢？想着我掏出通讯器，但通讯器里传来的只有杂音。

先四处看看吧……我转回身，前面不远处有一个穿着奇怪服装长着尖耳朵的女孩，刚想叫住她却发现有一只猩猩一样的怪物跟在她身后，“小心！”我大叫一声急忙拿出光子枪摆平了怪物。

“呀！”女孩看见我像受了很大的惊吓一样飞

快跑开。

“喂～～”我叫着追了上去。

果然，她就站在不远的地方等着我。“对……对不起，突然看见陌生人……所以……”她不好意思地道歉，“刚才谢谢你了。”

“不用谢，这是哪里？”

“这里？这里是神护之森。”

“神护之森？”

“对，前面不远就是阿利亚村，我家就在那里，对了，你的名字是？”

“库罗德，库罗德·C·罗基尼斯。”

“我叫蕾娜。”说着她带着我向森林外不远的小村庄走去。

陌生的星球，古老的文明，村落——只在书本和古绘画中看见过的东西，这个世界里有些什么？等待我的是什么？还有……这里离家乡有多远呢？

蕾娜带着我逛完了这个和谐的小村落回到家的时候，她的母亲已经作了满满一桌子的食物来回报我的“救女之恩”。不过她身边站着的老人看起来表情相当的严肃。

“欢迎你，光之勇者。”他开口了。

光之……勇者？！这……

他继续说：“三个月前有巨大陨石坠下，之后就开始有怪物出没。最近魔物越来越多，连神护之森都已经出现了怪物。在我们的传说中这时会有一个身穿异国之服手持光之剑的勇者出现。今天你救蕾娜时用的就是光之剑吧。”

心不在焉地听完老村长的话，我委婉地解说了我到来的原因和联邦统一配备的“光之剑”。村长的脸上挂着一丝明显的失望。不过他还是好意地让我在他家里过夜。

我从来没想过要当什么勇者，来这里也仅仅是巧合……而我要做的是找到回家的方法。别的，我不想去承担。

虽然这里的空气很清新，夜风中带着钢铁混凝土所没有的生命的气息，像儿时的梦，但我也希望它仅仅是梦。

据村长说北面的萨鲁巴镇有许多人聚集，可以打探到不少情报，我想到那里去看看，找找有没有什么回去的方法。临行前他还送给我一把长剑，并叫我不要随便使用光子枪。

离开前，我到蕾娜家去和蕾娜告别，她母亲告诉我蕾娜一大早就去了神护之森。在森林的角落里，她一个人孤独的站着，但却与自然如此的和谐。我轻轻地走过去，静立在她身后不远处，片刻，她像知道我的到来一样开口说：“要离开了吗？”

“嗯。”我点点头。

“再见……”她始终没有回过头来。我有些失落地转身离开，听见一句若有若无的“谢谢”。

离开村子没有多久，但却意外地想起蕾娜……是因为她是我来这里之后遇见的第一个人吗？

萨鲁巴镇比阿利亚村大出许多，但在这里依然没有任何我想要寻找的消息，而且出镇的道路也被封锁了，说是镇长的儿子亚尼失踪了。无奈之下只好先回阿利亚村看看了。

刚刚走进村子就看见村长他们神色慌张的站在村口。

“蕾娜，蕾娜被亚尼带走了！”

“亚尼的神色不对劲啊！”

在七嘴八舌中好不容易才搞清楚状况——亚尼是蕾娜的好朋友，但今天莫名其妙地带了一群人来把蕾娜强行带走了。

听完这些，我急忙赶往萨鲁巴镇。

为什么要去救她呢？是见义勇为？是路见不平？还是别的什么？

“当时，我只感觉到必须去救她，其他的……什么也没想。

果然，亚尼家的门紧锁着，村长的劝告被我抛到了九霄云外，拿起光子枪开到最大能量，一下就破坏了门锁，不过光子枪的能源也终告枯竭。穿过好不容易找到的密道，面前是一个奇怪的祭坛，蕾娜正被绑在祭坛上面，旁边站着的就是亚尼吧。

“蕾娜……成为我的新娘吧！什么人也阻止不了我的！！”亚尼拿着一块发着绿光的石头对着蕾娜说。

“不……我们不是好朋友吗？为什么你变得这么奇怪呢？”蕾娜拒绝。

听见蕾娜的拒绝，我大声的叫出：“没听见蕾娜的话吗？快放开她！”

“你是来阻碍我们的吗？”亚尼说完变成了一只魔物。

费尽全力将它击倒之后那奇怪的魔石化为了碎片，蕾娜又急忙上前在我阻止之前用魔法医治好了亚尼。

“我……这里是什么地方？蕾娜？”亚尼似乎清醒了过来。

在回阿利亚村的路上，我们什么话也没说。或许有的时候，沉默更能表达出心境吧……

看见我和蕾娜的平安归来，村里自

然又是一片欢腾。

深夜，还在想着白天情形的我听见窗外似乎传来蕾娜的声音。走到桥边，蕾娜正独自站在桥上思考着什么。

“蕾娜。”我唤着她的名字。

“库罗德，白天多谢你了……”

“不用谢。你在这里想什么呢？”

“我在想……”她沉默了很久，开口说，“其实我不是阿利亚村出生的人……母亲也不是我的亲生母亲。我是母亲在神护之森捡回来的孤儿……我是听见村长和母亲的话才知道的……我原来的父母是谁……为什么会抛弃我……

——我想知道……”

说完，她仰头看着星空，眼角划下一滴不经意的泪，闪亮如星。

我沉默地陪着她，但脑海里想起了我的父亲，那个严肃的男人，那个像上司的亲人，我很清楚那滴眼泪里含着什么……很清楚……

“蕾娜，你真的决定要离开村子吗？”蕾娜的母亲站在村口挂心的问。

“我想去别的地方走走……”虽然不说出口，但大家都明白其中的意思吧。

“要多注意身体，注意安全啊。”蕾娜的母亲也知道养女的决定是不会再改变的。

“恩。”蕾娜点点头，拉着我离开阿利亚村。

到达古洛斯城的时候已经是黄昏，疲累的我们决定先找家旅店休息。

“什么？！只有一个房间了？”我和蕾娜一起叫出声来。

“你们不是情侣么？住一个房间没什么问题吧？”服务员继续说着。

我尴尬地看着蕾娜，她的脸红得像煮熟的虾子。

“没……没什么问题吧……”我问蕾娜，她继续红着脸点点头。

服务员把我们带到房间，离开的时候又对蕾娜说：“对了，最近迪亚斯也来过这里。”

“迪亚斯？”我疑惑的看着蕾娜。

“恩，是我小时候的朋友，原来住在阿利亚村的人。”她随口回答。

整个晚上我都没睡好，一直在听着自己的心跳声，蕾娜呢？

早晨起来我们就去晋见了国王。从谈话中得知魔陨石落在远方的艾路大陆，唯有乘船出海才能到达，顺便还给了我们通往艾路大陆的通行证。

整个晋见过程中没什么麻烦，国王似乎也和蕾娜很熟，只是关于礼仪方面

回到城下町的广场，看见有一群人围着看两名纹章师在争论着什么，甚至大打出手，我连忙上前阻止，还没来得及说什么，女术士就击败了对手抢回地上的书卷。

在道谢之后，女术士告诉我们她叫塞莉露，并且问我有没有兴趣去寻宝。

寻宝，也说不定就能找到什么呢，我爽快的答应了，但似乎蕾娜的神色就有些……

塞莉露，是什么样的女子呢？原本两个人的旅途似乎变得复杂了。

在短暂的寻宝之旅后（只寻到了一本看不懂的古文书），我们来到了西北方的港町——古利古之街。正因为这是两块大陆的交通要道，所以城市相当繁荣，街道两边是各式各样的商店，一片欣欣向荣的景象。

我们马不停蹄地来到码头，结果船长却告诉我们货物还没有装载完，需要再等待一段时间。闲极无聊，正好可以看看这个美丽的城市。

谁知一踏出码头我便被一个迎面跑来的小孩碰倒。过后仔细一检查，钱包居然不翼而飞了！生平最恨宵小的我怒火中烧，不过很快抓住了小贼。

还没盘问几句，他就哭了起来。支吾半天之后才肯说清楚是家里父母不理会他，又没有人肯陪他玩，所以他以偷为乐。跟他回家才发现他家是大富之家，而他的父母在乎的似乎只有生意，自私的父母。我也是一样，有着一个只知道“考察”、“任务”的父亲。同情心起，决定带着他好好玩一天。在被四处恶搞之后，他终于和港口的一群小孩玩在了一起。

看着他们快乐的游戏，我们放心的回到码头，结果船长又说还差最后一批货物，无奈之下只好再去逛逛街。刚刚走出码头，突然一阵地动山摇，远方的海边掀起一阵巨大的波浪——海啸！！我们飞快地向着城市里最高处奔跑。

转瞬顷刻，繁荣的城市就已经化为

一片淹没在海中的废墟。刚刚还在或自在漫步或忙碌不休或快乐玩耍的人们都已经葬身鱼腹……第一次，我感觉到自己如此的渺小，如此的微不足道。

我们盲目的在这块小小的高地上寻找着幸存者，可喜的是船长和刚才陪我们一起游逛的孩子都还活着，船长把通行证还给我们，叫我们从东北方的港口——夏利之街到拉古路大陆转船去里艾路大陆。

途中在马斯村落脚。入内才发现这里原来是塞莉露的故乡，而且更被带了去长老处开会议。在会中得知纹章之森有盗贼出现，他们是为了村子里的密宝密印之书而出动的，现在他们已经绑架了村里数名孩童作为威胁。

会议中村长指派了我们和特别请来的剑士一起作战。剑士的名字叫——迪亚斯。

迪亚斯，没想到这么快就遇见了他。对于他我什么也不了解，但蕾娜了解他，很了解，已经到了扔开我不管跑去和迪亚斯组队的地步……不知道为什么，我对他没有什么好感，一点也没有。

次日，直到行动之前我也没有再见到蕾娜，带着些许失望我和塞莉露开始了我们的行动。一路上击败盗贼，到达尽头见到了长老身旁的纹章师，原来他就是盗贼首领，而且更打伤了塞莉露的父亲。

击败那纹章师之后，蕾娜和迪亚斯也出现在我们面前，他们也已经完成了他们的任务——救出被绑架的孩童。经过蕾娜的诊治後，塞莉露的父亲总算平安。告别村人后，我们继续旅程，但迪亚斯已经成为了我心中的一根芒刺——他是谁？有什么样的过去？和蕾娜有什么关系？

管他呢……他和蕾娜有关系也不关我什么事……我不是属于这里的人，也一定会回到属于自己的地方……但是……。

接下来的路途很平坦，很快我们便到达了拉古路大陆。

夜晚，我静静地步出旅馆，拿出通讯器……里面传来的还是那令我失望的杂音。深夜的海风拂过，在我和躲在角落里偷看的蕾娜心里一起抹上轻轻的苦涩。

翌日，我们来到东南方的拉古路城。

城里特别的热闹，据说马上就要举行什么武具大会。不过，我们的目的和那个无关，我们需要的只是尽快地获得国王的允许乘船到艾路大陆。

进城想拜见国王，却获得通知说国王忙于武具大会的事宜而不能接见。

经过武具大会报名处的时候，蕾娜突然兴冲冲的问招待员迪亚斯有没有报名参加，一听见他已经报名的回答，我也马上报名参加。没什么别的目的……仅仅想和那个迪亚斯决个胜负罢了。

忙完报名事宜，刚刚在宿屋休息下来，蕾娜就跑进来和我说她找迪亚斯去了。此时的我恨不得马上就召开大会。

迪亚斯，迪亚斯，迪亚斯，你有什么的魅力如此的吸引着蕾娜……

不知不觉的马上就要进入准决赛，蕾娜一直没有来给我加油，迪亚斯的战斗我也看了，作为对手不得不佩服他的剑技，但我实在不想输给他。

抬起头看见蕾娜在观看席上向我招手："加油啊～库罗德～～"

我会胜利的，为了这句加油。

接下来的就是决赛，看着观看席上对着迪亚斯微笑的蕾娜，我心中暗暗发誓，一定要取得胜利！

此时迪亚斯对着我说："我会认真打的。"

"我也是。"我回答。

在上面看是一回事，实际中的战斗又是一回事，难道他刚才都一直在保存实力……三两招，我就已经败在了他的剑下，晕厥过去……

醒来的时候已经在休息室，蕾娜站在我身边关心的看着我。

"迪亚斯呢？"我脱口而出。

"他已经走了，"蕾娜笑着说，"恭喜你获得第二名。"

第二名——听起来好刺耳……但我们之间的差距实在太远……

接下来的一段时间，我们去把探宝发现的古代文书送去一个著名的语言学博士那里翻译。虽然路途很曲折，但心灵却很平静。蕾娜每天都像以前一样的微笑着，我很想问出口，在她心里我是什么……迪亚斯又是什么……

回到拉古路城时，发现城门口多了许多士兵，一问才知道艾路王国居然已经被攻陷，而魔物军团正向着这里攻来，大部分市民已到王城里避难。

魔物的进攻？那是怎么一回事呢？魔物怎么会有自己的组织？

我们带着疑惑决定进到王城找国王去问个清楚。根据士兵所说在地下的

研究室看见国王他们正在讨论如何对付魔物集团军。想走近听清楚点却一不小心被卫兵发现了。解释清楚一切后，由于强力武器纹章炮欠缺能量原料，便叫我们前往司夫马遗迹采掘，而小小年纪便已经成为博士的利安亦加入一同前往。

虽然身为拉古路王国的首席博士，小孩依然是小孩。一路上，利安不经意间就会流露出任性又可爱的一面。

经过几次有惊无险之后，相当顺利的就获得了能量原料。回到拉古路城，利安便立刻继续其研究工作。这时国王也下了新的命令，叫我们去支援前线基地的战斗，为纹章炮的完成争取时间。

于是，我们便急忙赶往北方的前线基地。到达后进入司令室报到，发现迪亚斯居然也在这里。报告结束之后蕾娜兴冲冲的丢下一句："我去找迪亚斯了。"就要跑开。

"蕾娜！"我终于忍不住叫住她。

"恩？还有什么事吗？"她转过身有些疑惑的看着我。

"你……迪亚斯……到这里也是迪亚斯，那里也是迪亚斯！你和迪亚斯究竟是什么关系呢?！"话说出口才发觉自己原来这么在乎她，在乎着她的想法，在乎着她的一举一动。

"你在说些什么？！"蕾娜生气地转身走开，留下我一个人呆在原地。

是什么时候开始喜欢上蕾娜的呢？是有些尴尬的初次见面？是连敌人也要救助的善良？还是星空下那一滴晶莹的眼泪？但是……我终究是一个外人，终究……

带着疑惑，我在外围营地找到了迪亚斯，什么还没说，他就先责问我为什么惹得蕾娜生气，之后又威胁我以后不准再让蕾娜伤心……

是嘲笑吧？或者……真是我会错意了。

纹章炮台的旁边找到蕾娜，她告诉了我迪亚斯的过去：

迪亚斯一家原来也是阿利亚村的居民，蕾娜和他家的孩子是很好的玩伴，但有一天他家被山贼打劫，全家都被山贼灭口，只有迪亚斯活了下来，之后他就离开了村子，去世界各地学习并修练剑技，而蕾娜和他死去的妹妹年龄相仿，迪亚斯就一直把蕾娜当作了自己的妹妹。

原来迪亚斯的过去是如此的悲惨，超卓的剑技就是这样的悲痛之下磨练出来的……居然从头到尾都是我自己在……很多冲动到嘴边之后化为嘴角的抽动，最后冲出来的只有一声轻轻的"对不起"，换取一个微微的笑容。

"魔物进攻了！！"炮台上的哨兵大声的呼叫着，远处一个小黑点急速的变大，停下来之后化为巨大的魔物首领，恶战在所难免。

苦苦的支撑了一段时间魔物首领就自己撤退了……似乎只是来做一下侦察的。

迪亚斯的事情刚刚平息下来魔物又马上开始了进攻，真是一波未平一波又起。我们是第一次遇见这么强大的魔物，莫名其妙的开始对接下来的战斗是否能继续胜利产生了怀疑。

接下来几天很有暴风雨前宁静的感觉。

"大量魔物突袭！"警戒哨发出警报。终于来了，我跟着一群士兵一起来到炮台前。一开始在地平线处只有少数的魔物，但仅仅一小会，天空就已经被魔物盖住了，无数的魔物像潮水一样的涌过来。面对这样的阵势，似乎只有战死一条道路摆在面前……

"不要担心～纹章炮已经完成了！"利安的声音在身后想起。

"利安博士！"司令官像是抓住了救命稻草，"赶快开始纹章炮的发射吧！"

利安在一群士兵的簇拥下向炮台内部移动。

片刻，前几天看起来还只是像装饰品的炮管开始发出奇异的光辉。下一个瞬间，眼前已经被光芒所包围。等平息下来，发现所有的怪物都已飞灰湮灭。

所有的人都被这景象所震慑住了。

"这是一次伟大的胜利！我们要乘着魔物力量被消减的时机夺回艾路大陆！！利安博士这次的夺回作战就交给你全权负责，搭载纹章炮的战舰也完全交给你使用。"国王大声地宣布着。

虽然这是一次完美的胜利……可总感觉有什么不对劲的地方。明天就出发到艾路大陆了，离我回家的时候也越来越近了……但每次想到要离开这里、离开伙伴们、离开蕾娜，心就开始感觉到痛楚……

出海以后一路风平浪静。刚刚想完就听见观测员大声的叫着“敌袭！！”

又是上次那个魔物首领。纹章炮还没来得及填充就被摧毁了，我们也没能抵抗上几个回合就被丢进了海中……

醒来的时候，已经在海滩上，身边一个人都没有……伙伴们呢？都安全了吗？还是……？我不敢继续往下想。走了几步看见利安就躺在不远的地方，叫醒他之后他也不知道伙伴们去了哪里。

带着一身疲惫和不安找到最近的村庄，想不到伙伴们因为找不到我们已经先到了这里。在村庄里询问得知这里是艾路大陆上唯一一个还有人居住的地方。陨石就坠落在附近的艾路利亚塔顶上，那里也就是魔物的老巢。

终于，前面就是旅程的终点了，一切要结束了吗？以后还会有机会回来吗？

此刻，群星之海中。

“舰长！收到库罗德少尉通讯器发送的电波了！”科学士官报告。

“什么？！位置是？”罗基尼斯舰长急切的问。

“远星团的密诺基尼亚惑星。”

“锁定坐标！全速前进！！”

越接近艾路利亚塔天色就越昏暗，那是一种阳光所无法穿越的昏暗。巨大的塔看起来格外的阴森，像是一只会吞噬所有侵入者的巨兽。

越往上走，魔物的数量就越来越多，且战且进，到了一个奇怪的房间，刚刚走进去就把我传送走了。

“库罗德……欢迎你回来！辛苦你们！”父亲带着两个科学士官站在我面前……父亲？这里难道是？我环顾四周，果然是母舰！我终于回到这里了！！回到这个每天出现在我梦境中的地方。

“你先回自己的房间去休息吧。”父亲转过身吩咐士官，“船队转向！返回地球。”

地球……父亲的话让我猛的一震，难道要就这样离开这里？离开伙伴们，离开蕾娜？

“舰长！”一个科学士官疾步跑过来说，“密诺基尼亚惑星正飞快向著另一高能量星体撞去。”

“急速脱离此地区！”父亲立刻下达命令。

撞击？那么……现在还在艾路利亚塔上的……我马上转身跑回传送器处。

“库罗德！快回来！这是命令！”父亲生气地叫着。

“不！父亲……舰长，我必须回去！”说完我就已经站在了神色慌张的伙伴们面前，解释完现在的情况之后我把通讯器轻轻的放在传送器上。

我已经做下了决定，我会留在这里，留在一起战斗的伙伴们身边，留在蕾娜的身边。就算接下来的是毁灭的命运……

继续往上走再次遇见了那只魔物首领，这次我们费劲全力总算击倒了它。但如何阻止行星的对撞呢？难道是和陨石有关，继续往上到达了最顶层。

巨大的陨石在上方发出魔性的红光，陨石下面站着10个奇怪的人。

“居然闯进来几只小老鼠。”

“呵呵～～没想到有人会和我们作对。”

“是因为我们十贤者的名气不足吗？”

“这可是对会统治全宇宙的我们的大不敬啊。”

“想不到会有人能打败我们制造的魔物军团呢～”

“库罗德·C·罗基尼斯，银河联邦的少尉。”

“银河联邦也会马上归于我们统治之下的。”

“老鼠啊，去死吧。”

说着一道红光袭来就把我击倒在地。“库罗德！”蕾娜马上跑过来给我治疗。

“哎呀呀～～想不到七亿年前被我们毁灭的小蟑螂居然还有幸存者？”

“真有意思，让我来陪他们玩玩吧。”

说完，其中一个出现在我们面前。

十贤者真不是一般的强，撑过了几分钟之后，他们说着时间到了之类的就消失了。之后，只剩下剧烈的冲击……

强大……恐怖……这就是十贤者……一切已经来不及阻止。密诺基尼亚，在茫茫的星海中化为一团萤火……一旋即消湮无踪……

不知时间过了多久，等我再度醒来的时候发觉自己身在一个陌生的地

方。向前走依次遇见了同伴们，最后通过一个传送门来到一幢建筑物里。出来和市长谈话后，得知这里是塞利提大陆的比斯多拉路市，他说他们以前也曾受十贤者的威胁，而被十贤者毁灭了塞利提惑星后才被迫搬到这里。而“这里”就是所谓的高能量星体的中央部。并告诉我们密诺基尼亚惑星已经完全被摧毁而与这个类星体融合为一了。

之后市长又要求我们去讨伐他们，但他们的力量我们并不是没有见过，市长也明白我们的想法，要我们先去找到四宝珠……

所谓的四宝珠原来是让我们面对自己内心的东西。借着宝珠，我看见了儿时不懂事的我，我看见了父亲额角忧虑的白发，我听见了他很多一直都没有说出来的话……而蕾娜则看见了密诺基尼亚惑星上的养母……

回比斯多拉路市禀告市长。他说已召集了防卫军，决定攻打十贤者的大本营。

接著大家来到拉古亚基地，乘上深海探查生物，顺利的通过外围障壁，进入黑暗塔。刚刚进去就发现十贤者正等待著我们的到来。他们为了显示实力，居然不断开炮攻击父亲的战舰。一轮猛烈炮轰下，父亲的战舰再也无法抵抗这样的攻击，在炮火中化为灰烬……

悲愤之下我提剑就冲了上去，可惜愤怒并不能给予我打倒他们的力量……与上次一样，仅仅几个回合我们就已经彻底落败。这时防卫军队长上前阻挡住十贤者，用生命来换取我们脱离的机会……

失败……失败……接踵而来的失败……此时的我只想要变得更强，能用我的力量去守护着我所爱的东西……父亲……我刚刚明白父亲的心意啊……连说声对不起的机会都还没有……

市长检讨了这次作战的失败在于没有精良的武器装备，于是叫我们前去亚乌罗谷之街的纹章兵器研究所看看。

在这里……我们终于明白了蕾娜的身世……七亿年前十贤者把象征着守护力量的蕾娜她们一族全部杀死，蕾娜的母亲拼死将蕾娜送进了传送之门，送到了16年前的神护之森……

蕾娜一直想要找寻的身世也已经有了结果……七亿年……好漫长的时光……无论如何也回不去的地方，被毁灭的种族……被毁灭的密诺基尼亚……我拍拍她的肩膀，不知道该如何安慰她，她坚强地笑笑，掩住眼角的泪。

后来我们在纹章兵器研究所里找到了专门进行对十贤者用武器研究的米拉祖博士。

今天是帮他找到能量矿石之后的第四天，武器完成的日子，我们轻松地用及时送到的武器打倒了前来进攻的十贤者中的三人。

接下来的一切也都顺水推舟般的安排妥当了，等待的就是明天最后的决战。

夜风吹过，明天就是最后的决战了，似乎每个伙伴都已经有了必死的准备……十贤者，从遥远过去就已经存在的邪恶，我们一定会赢……也必须要赢的。

“蕾娜，一切结束之后跟我回联邦吧……”我拥着蕾娜的肩膀。

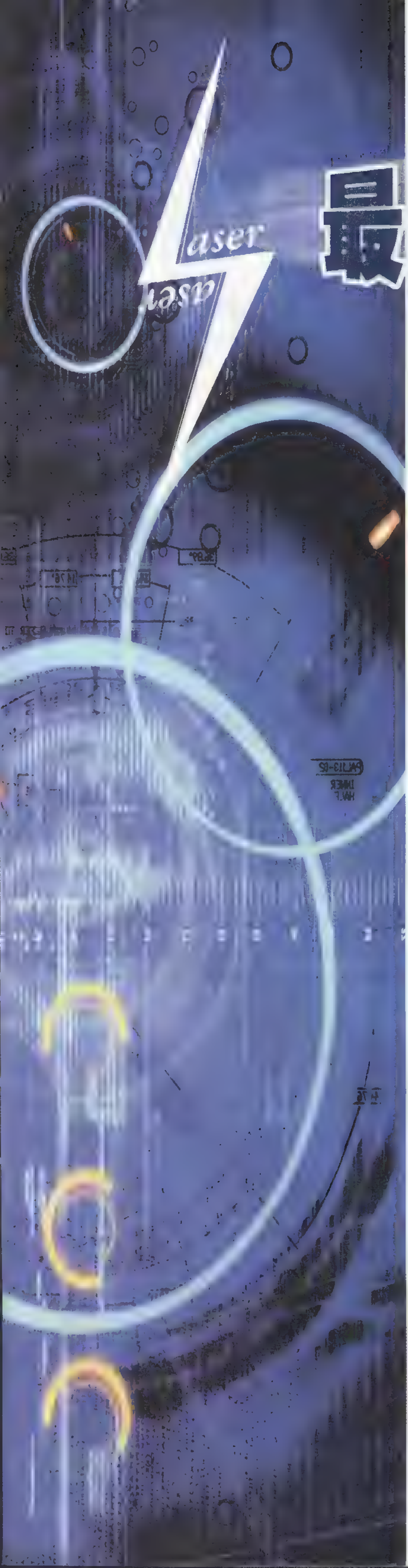
“恩……”她点着头，靠在我身边。

时间似乎就这样的停止住了……没有邪恶，没有悲伤，没有失望。

临行前，米拉祖博士给了蕾娜“结界纹章”用来预防十贤者能把全宇宙破坏的“崩坏纹章”。大家再次乘深海探查生物向著黑暗塔出发，一路血战击败了所有剩下的十贤者。虽然大家都满身的疲惫，但也都知道，战斗如果不到最后就无法停止……

打败最後的十贤者～加夫利路后，他还是凭最后的一丝力量启动了崩坏纹章，蕾娜马上使出了结界纹章破解它，但震动仍未停止。市长这时才告诉我们结界纹章只是将毁灭全宇宙的力量集中到塞利提大陆，这会导致整个类星体的内部崩坏。这时崩坏开始了，市长利用时空转移将我们送回了毁灭前的密诺基尼亚……

一颗星星的诞生，一颗星星的灭亡，在茫茫的星海中每天都有这样的事情发生。生命在星海中只是短暂的刹那，而就是这刹那的光辉点燃了整个宇之海洋。■



最终幻想

对于游戏世界的幻想，我们从未有过中止，我们从未有过放弃。

集合业界众多知名写手，用美妙的文字搭建起幻想的天空。这里，在幻想的天空中，我们一起飞翔。

本期的最终幻想，首先是暗星为我们带来的《月下的青之星——〈露娜〉系列漫谈》，不管玩没有玩过“露娜”这个系列，相信都会有兴趣欣赏这篇文章。然后是真·克里斯撰写的《格斗记事》，独特的川人文笔会给大家带来全新的感受，请大家慢慢欣赏。最后是 laser 自己写的一些琐碎，爱不爱看就看大家自己的了。不过其中的“大杂烩（laser 每天必去的网站）”介绍倒是非常的有看头，知道这个名字和不知道这个名字的朋友，都有必要去了解一下，反正 laser 是这么想的。

如果大家有什么意见和看法，或是好的文章，请直接写信给 laser（e－mail: lizhuo@cbigroup.com），laser 保证不会让大家失望:)

月下的青之星
《露娜》系列漫谈

文/LightLucifer

前篇——星星的轨迹

I. Prologue

遥远的过去，深埋于时光洪流的时期……

荒凉的星球，阴冷的天空，刺骨的寒风无时无刻不在席卷着这死气沉沉的大地。此幕景象已持续了千万年，而星星也一直相信自己终将如此下去。但在那一瞬间，它看见一束柔和的光芒从远方的那颗青色星球缓缓落到自己身上，并逐渐扩散照耀着世间的每一个角落，那是星星第一次明白温暖是何意。渐渐的，一颗小草倔强地昂起了头。绿色——生命与希望的颜色。等待了数千万年的时光，这颗星星终于迎来了第一个生命。万年冰山逐渐融化为欢快的小溪，冽冽寒风也转为了温暖的和风。阳光、花朵、生命的气息。星星欣喜地将目光转移向那蔚蓝的天空，它看见的，是带给自己新生的，微笑着的女神。

这颗星星的名字，叫作 Lunar……

自古相传，女神阿露蒂娜自青之星而来为 Lunar 带来了生命之光，并一直守护着这颗星球的成长与安宁。而人们也都将其奉为爱与美的女神，虔诚感谢着为自己带来生命与希望的母亲。

阿露蒂娜没有永恒的生命，但她可以通过转生之术永世长存。永远浮于空中的魔导都市韦因则担任了在女神转生时负责保护的任务。传说中，当阿露蒂娜自青之星降临时，拥有绝大魔法力的龙族也随同她来到了这里。赤龙、青龙、黑龙、白龙，世代守卫阿露蒂娜的四龙分为火、水、地、风四大元素精灵之王，而在通过龙之试炼后，拥有驾驭四龙之力者，便是保护女神与世界的最强战士——龙骑将（DRAGON MASTER）。

神话时代，初代龙骑将路易在 Lunar 的大地上留下了第一个脚印。此后，疾风之赛昂、铁拳洛加、吟游诗人萨塞纳特……每一代的龙骑将都被人们视为英雄般的存在。数千年来，无数的少年以成为龙骑将为自己的最高梦想，并为实现这一梦想而毅然踏上了冒险的旅程。普鲁克村的达因便是其中的一员。

在 Lunar 上有两种远远超越人类的生物。一种是龙族，而另一种，就是魔族。据传说记载，魔族本是为了战斗而制造的生物兵器，但与许多人心目中的形象不同，魔族并非那样野蛮凶残。在来到 Lunar 后，拥有高度知性的魔族选择了与人类和平共处的道路，而在魔导都市韦因中居住的魔族，更是最先将魔法传授给世人的，受人敬仰的存在。但随着时光的流逝，韦因上寿命虽长但出生率极低的魔族越来越少，这座空中的城市也渐渐被人类所控制。但魔族的少年加利欧却没有随同伴离开韦因，而是选择了留在此地同兄长塞因一同完成自己亲手设计的飞空艇这条道路。

加利欧度过了生命中第十七个冬天，飞空艇也终于高高翱翔于天空，从此没有魔法之人也能随心所欲地往返于这块大地。受到韦因居民无限尊敬的塞因目睹这一幕后带着微笑逝去，而加利欧也从此踏上了周游世界之路。数十年后，在普鲁克村旁的森林中他见到了一位少年，那是加利欧与达因的第一次相遇。当不久后两人再度会面时，加利欧发现了达因的天赋，并开始将魔法传授给他。两人也在那时成为了最亲密无间的朋友。

十年后，兽人麦尔、韦因之长蕾米丽娅、加利欧、以及龙骑将达因。被后世传颂为“四英雄”的四人在女神的指引下终于聚在了一起，并于“黑龙战争”中将企图夺取世界的魔族赶往了边境。此后本应迎来女神的再度转生，但在女神之塔最顶处的转生之间内，改变历史的事情发生了……

在史书的记载中，残存的魔族在女神转生之即向其发起了攻击，虽然他们被达因与加利欧击退，但达因也因此而丧生。普鲁克村旁的山顶，英雄墓碑上插着的那把剑也成为了不朽的传说。但事情的真相，却只有当时处在转生之间的三个人知道。

数万年来，阿露蒂娜一直守卫着 Lunar。但此刻她却决定放弃自己永恒的生命，将所有的魔法力散布到 Lunar 的每一个角落，以一个普通人类的身份度过短暂的生活。“人类已经不再需要神了……”转生之间内，阿露蒂娜平静的对达因与加利欧说道。创造世界的是

神，但守护世界的却应该是人类自己。人类已经有足够的能力照顾 Lunar，用自己的双手创造出幸福的未来，自己的存在已非必要。这是阿露蒂娜的信念，但这个消息对加利欧而言却无异于晴天霹雳。

“女神啊，您厌倦了我们吗？！”加利欧苦苦向阿露蒂娜问道。已在这世间生存了近百年之久的他曾亲眼目睹了无数凄惨的景象，而只有在向阿露蒂娜祈祷时，那些人的脸上才会出现充满希望的神情；另一个重要的原因，便是魔族。与人类不同，魔族的生命能源是充斥在大气中的魔法之力，而在被赶往边境的魔法稀薄之地后，女神的力量便成了他们最大的希望。为了 Lunar，神的存在是绝对不可缺少的，这是加利欧一直坚持的信念，而女神此时的举动让他有了被抛弃的感觉。

女神的最后一次转生终于开始了。但魔法力过度溢出的意外却让她处于极度危险的境地。危急关头，达因毅然将自己的力量奉献给了女神。危机解除了，但达因却失去了龙骑将的所有能力。白光过后，一个女婴缓缓落在了他的手上。而阿露蒂娜，则从这一刻起永远的消失了……

呆呆的目睹了这一幕后，加利欧步履蹒跚地离开了转生之间。从这时起，一个念头充斥了他的脑海。

“既然你抛弃了我们与神的身份。那么，就由我来成为神吧！毕竟，这个世界上的生命还是需要神之力量的软弱存在啊……”

黑龙战争至此落下了帷幕。麦尔被拥护为商业之都麦利比亚的提督；蕾米丽娅继承了韦因的统治权；加利欧也接受了韦因的宰相一职，至于失去了龙骑将力量的达因，则化名为雷伊克，开始了周游世界的旅程……

之 THE SILVER STAR [LEGEND]

15 年后，同样是当年达因开始征程的普鲁克村，同样是憧憬龙骑将梦想雄心万丈的少年，山顶的墓碑前，新的传说开始了……

边境的魔族又开始了蠢动，而传闻在其族长塞诺比娅之上还有一个被称为“魔法皇帝”的最高存在，但却从没有人能够看见这个人的相貌。

谱写这场英雄史诗的有六个人：普鲁克村的少年阿雷斯、从婴儿时便被阿雷斯家里收养的少女露娜、魔法师纳修、韦因的公主米亚、麦尔的女儿杰茜卡以及同她青梅竹马的义贼基利。

当在韦因见到陪同阿雷斯一同前来的露娜时，加利欧简直不敢相信自己的眼睛。他故作平静的要求与阿雷斯和露娜前往白龙处见一下老朋友。白龙洞窟内，加利欧终于现出了自己的真正面目，魔法皇帝加利欧黑色的身影出现在了惊呆的阿雷斯面前。

加利欧仅以一招便把白龙打倒，并将露娜一同掳去，而在危急关头将阿雷斯救下的正是雷伊克（达因）。只有龙骑将才能打倒魔法皇帝，在从四英雄之一的蕾米丽娅处得知这件事情后，阿雷斯为了救出露娜，勇敢的踏上了龙之试炼之旅。

魔族终于开始了向大陆的反攻，魔法皇帝加利欧操纵机械城将号称永浮于空的韦因击落于地。而在城堡内，已变为暗之歌姬的露娜在阿雷斯的面前呼唤出了传说中的魔导都市阿露蒂娜。加利欧此时终于说出了露娜的真正身份。原来她便是女神的转世，而此时的加利欧，则已将女神的力量握于手中。

在魔法皇帝压倒性强大的实力面前，众人一败涂地。多亏雷伊克当日所赠的白龙之翼才使众人幸免于难。回到麦利比亚后，雷伊克又将众人带回到了冒险的最初之地——达因的墓前。在那里，他向阿雷斯讲述了十五年前发生所有的事情，并引导其拔起了插在墓上的最强之剑“阿露蒂娜之剑”，龙骑将阿雷斯从此诞生了！

魔道都市内，加利欧倒在了阿雷斯的剑下。自己的信念、阿露蒂娜的信念、阿雷斯的信念，究竟何者才为正途，也许他在死去的那一刻才真正明白。但是，事情却没有就此结束。

转生之间内，整个世界的魔法力通过魔导器源源不断的涌入露娜体内，如果这样继续下去的话，Lunar 的大地将全部变为死之沙漠。为了拯救世界，露

娜想以自己的生命为代价毁灭这个都市。

阿雷斯没有理会露娜让其逃走的请求，而是坚定的向着被笼罩在魔法光球内的她走去。

“一起回普鲁克去吧，露娜……”

相同的地点、相同的场景。闪光中，正如当年的达因一样，阿雷斯也舍弃了龙骑将之力，一切就仿似十五年前历史的重演。魔道都市在轰鸣声中落入海里，其坠落之地，奇迹之光出现了。释放的魔法力下，被变为荒漠的大地再度恢复了绿色的容颜。远方的空中，一个光球缓缓接近。当光散去后，众人看见的，是阿雷斯与露娜的身影。

绿色的大地，温暖的和风，快乐的相拥而泣的少女们。

龙骑将这一称号自阿雷斯后永远消失，而神与英雄的时代，也从此成为了过去……

2. ETERNAL BLUE

青之星。

漂浮在 Lunar 之上的，神秘的星星。传说中，那里是人类失落的故乡，可那也只不过是传说而已。人们迷茫的眺望星空，可它却只是冷冷的散发出美丽的光芒。

很久以前，它就像 Lunar 一样是充满着欢乐的希望之星，但现在……

狂啸的暴风雪，死寂的大地，蓝色的巨塔，沉睡在巨大水晶中的少女。

少女做着一个梦……可怕的梦。美丽的那颗星星在恐怖的力量前转瞬间便失去了绿色的模样，变成了今日这个青之星的容颜。难道，一切又将像数万年前那场悲剧的重演？

梦醒之时，少女缓缓睁开眼睛……

时光飞逝，阿雷斯与魔法皇帝的战争已过去了两千年。此时，阿露蒂娜神团俨然成为了 Lunar 上最具权势的存在，世人皆信其为阿露蒂娜亲手创建，而目的便是保卫人类与世界。白骑士利奥、赤神官玛丽、黑魔导士波加、青拳圣拉纳斯也被神团宣传为四英雄重现。但事实，却远远出乎人们的预料。

萨兰沙漠的北方矗立着一座青色之塔，数千年来，从未有人能打开其封闭的大门踏足塔内，而它也成为了无数学者的研究对象。就在那一天，从青之星而来的光柱照耀在塔上。不久之后，少年希洛与来自青之星的少女露茜娅在塔顶内相遇了，而这，也正是解开这个世界的最大谜团：人类、青之星、Lunar 存在意义的开始……

从露茜娅的口中，希洛得知暗黑神索法即将在 Lunar 上复活。为了避免惨剧的发生，希洛陪伴着露茜娅前往神团的总部，也就是传说女神所在的圣都贝塔克利亚，希望能帮助她与阿露蒂娜见面，以拯救这个世界。

但令人吃惊的是，白骑士利奥在见到露茜娅后竟称她为“魔王”，还说这是女神的教喻。为了躲避神团的追捕，希洛一行只得展开了逃亡之旅。可就在古代神殿最上层的记忆之间内，出现了一个令人怀念的身影。

巨大的机械城；唱出邪恶之音的暗之女神；挥剑拼杀的龙骑将阿雷斯；从天空被击落于地的魔法都市韦因……

以往只出现在传说中的这些人物和场面，如此却以影像的方式出现在众人面前。而在影像结束后，大门处传来了脚步声。曾在两千年前将这个世界带入恐怖之中的那个人，曾被称为魔法皇帝的那个人……加利欧再现世间。

缠绕在希洛等人心中的疑问却越来越大，而在终于抵达圣都之后，更令人震惊的事情发生了。

神团所谓的女神只不过是暗黑神索法手下的傀儡，而其真正目的，竟然是索法的复活！守护女神的四龙都已被宣誓服从索法的加利欧制服，而真正的女神，也被索法封印在了贝塔克利亚第五塔——女神之塔中。

将众人救出后，白龙化身的少年纳鲁告诉他们，进入女神之塔唯一的途径是打倒索法的魔龙，重新取得四龙之力。而在击败四英雄及魔龙后，希洛与露茜娅一行再度来到了圣都，进入了女神之塔。在那里，露茜娅终于向众人说出了这个世界的秘密。

所谓的圣都，其实就是两千年前的魔导都市阿露蒂娜，而其真正身份，则是传说中女神带领人类自青之星而来的“方舟”。数万年前，青之星是一颗充满绿色的希望之星，但索法却在这里掀起了血雨腥风。为了守护自己的家园，人类勇敢的挥剑冲向索法，但换来的却只是尸横遍野。生命仿似蝼蚁般被轻易碾碎，索法更是将死者全部变为妖魔。

慈爱的父亲残忍地将子女抛向面孔狰狞的同类，亲密无间的朋友转瞬间便更换了脸孔……青之星的天空密密麻麻的飞满了邪恶的魔兽，面对此情此景。悲伤的女神阿露蒂娜只得采取了最后的方法……

集合青之星所有的魔法力才能将索法封印，但代价却是这个星球的几近毁灭。阿露蒂娜带领残存的人类离开了家园，在 Lunar 开始了新的生活。在这之前，女神留下了一位使者，数万年来，那位少女一直静静等待着家园再生的机会，她的名字是——露茜娅。

Lunar 为何存在？人类为何而生？原来，这颗星星、以及在这儿生活的所有人都只不过是“器”而已——使青之星再生的“器”。为了让已丧失所有能源而冰封的青之星复活需要大量的魔法力，所以阿露蒂娜才会创造这个世界，并透过魔导器将星球及人类身上的魔法力源源不断的送往青之星。这个世界存在的意义，就只是这样而已。

在女神之塔的最上阶，露茜娅满怀希望的期盼着数万年后与女神的再度相遇。但现实却给了她最沉重的打击。女神已经不存在于世界的任何地方了。通过阿露蒂娜（露娜）两千年前为她留下的影像，露茜娅终于了解到了这个事实。虽然女神希望她能够相信人类的力量一定会战胜索法。但失望的露茜娅却选择了那时女神曾经采用过的办法。

Lunar 上所有生命的魔法力通过魔导器传到了露茜娅的身上。此时，暗黑神也已从封印中解脱，并将圣都贝塔克利亚一口吞下。阴沉的天幕下，少女飞舞在空中，面对着这个疯狂的神，就如同当年的阿露蒂娜一样将左手高高举过了头顶。

露茜娅失败了，因为她在最重要的时刻舍身挡住了射往希洛一行的光弹，但自己却被索法吸入了体内。闪电雷鸣中，整个世界都能听见成为完全体的索法的狂笑。

露茜娅以其仅存的力量将希洛等人转移到了韦因，但希洛却迟迟无法打起精神来。这时候，在魔法公馆的屋顶出现了加利欧的身影。

一场激战后，希洛明白了加利欧的苦心。当日索法以禁锢之术使加利欧从死亡中醒来，并命令其臣服在自己麾下。而加利欧虽假意答应，却在暗中帮助希洛等人，以弥补两千年前所犯的错误。而在索法完全复活后，他的存在已是不必要的了。将爱剑“魔剑加鲁西昂”赠给希洛后，他眺望着龙汽船驰往索法城，平静的在阳光中随风而逝，留下来的，只有头饰和飘舞在空中的那件白色披风……

暗黑神索法永远地消失了，他无法相信绝对之神的自己竟然会败在人类手中。友情、思念、爱……希洛和露茜娅等人拥有的这些是他怎样也无法理解的。

结束了这场战斗后，几乎所有人都相信希洛与露茜娅将会幸福的生活在一起。但在青之塔内，露茜娅却选择了重新回到青之星这条道路，因为她始终无法忘记自己的家园，并坚信那里终会有重见光明的一天。“能够遇见你，真的很高兴……。再见了，我最爱的……希洛……”眼眶内充满泪水的露茜娅留下这句话后，又是那道光束亮起。但那时是两人的相遇，而现在，则是分离。

数月之后……

青之星。

狂啸的暴风雪，死寂的大地，蓝色的巨塔，沉睡在巨大水晶中的少女。

和开始时完完全全相同的场景，但令少女醒来的，不是恐怖的恶梦，而是不断敲击水晶的声音。映入露茜娅眼中的，是归来时留在 Lunar 上的项坠，以及，通过了星龙之试炼后来到青之星的——希洛。

山谷仍然被冰雪覆盖，大地依旧看不到绿色与生命。但灿烂的阳光却驱散了乌云照耀着这颗青色的星星。塔顶执手眺望的两人坚信。总有一天，这个以往曾充满希望的世界，一定会迎来自己的新生！

Lunar、青之星，相互环绕，洋溢着欢笑的两颗星星，永远静静闪耀在宇宙中。■

~ TO BE COUNTIUED ~

格斗纪事

文/真－克里斯(TM)

作者生平

真－克里斯(TM),男。格斗游戏从90年的街霸一代玩到现在的KOF2001,也有十几年了。任何格斗游戏都会玩(从真人快打到手机上的拳击),打得都不好。在1993年的全国KOF大赛中,理论排名27,实战排名27万。

下面是一些他格斗生涯中发生过的事情。

引子

我是怎么开始玩格斗的,大概是这样……有一天,当时我在读小学。班上有个同学昨天跷课去打街霸,今天和我们吹嘘:我昨天去玩街霸了!爽!

另一个同学看不过去,揭他老底曰:你昨天回家不是被你爸教训了一顿吗?

我们等着看他笑话。他却很得意的说,没事!只要挡住了,只伤一丝血!

强者败

在格斗的世界里,有一条铁的规律,那就是"强者败"。

如果你以前去过街机房,不管是KOF,SAMARUI还是STREETFIGHTER,你应该看见过两个人在对战。不久,一个人被干掉了,站起身来离开。

你知道,还坐着那位必定是个高手,你不需去送死了。

隔了几天你故地重游,惊喜的发现前几天那位摇着头离开的老哥居然又出现了,而且是一个人在打。你想都没怎么想先坐到他旁边,掏出币就往机子里扔:这回打你个中原南四奇——"落花流水"。

虽然机器很灵,你连败三局外加两个PERFECT。

怎么回事?

在格斗的世界里,有一条规律永远都不能忘记:"强者败,更强者胜"。输的人未必是弱者,只是因为碰上了比他更强的人。

加长型林肯轿车和连招

兄弟刚玩铁拳3的时候,很是郁闷。

一个狗头人把我抱住了,我想这不过是克拉克改版,让你抱抱在所不惜。谁知他横着抱完竖着又抱,抱了几下就给抱死了。我怒吼:你有没有人性!随即想起这是个狗头,是否算人其实难说。

第二次碰上个头上系着几根鸟毛的女印第安人,几乎是如出一辙,左三拳右三拳,再将俺脖子扭扭P股扭扭,居然又死了!

我无语言。

还是转回老本行开打KOF,这时可就得心应手,杀人如麻。相对于别人的豪华连招,我的打法很寒酸,不过刀刀到肉,若是寻常人等也无福消受。可怕的是老要遇上一些开林肯加长型的人……

你打我连招,我不多说你什么,算我学艺不精,被你逮到了机会。但是这一连下来,随便加个援护,一会儿把人打起来了他还要放个屏幕保护:只听"Duel～"一声,屏幕瞬间改变了颜色,然后就是"呃～呃～啊～啊～啊——K!O!"

作为一个不会连招的人,我只能算自行车用户:自行车方便实用,但是不能与开加长林肯的人比啊!这也是为什么我KOF实战全国排名27万的原因。

猛虎下山,神话到底有几种?

那还是在1996年了,那时我只是个格斗门外汉。说起街霸,我站在旁边看人打的时候比自己打的时候多,自己和别人打的时候站起来的时候又比坐在原地嘲笑别人的时候多。

而从那时开始,我已经开始相信所谓的神话。拿DaibloII里的话来说,这种武器攻击时完全忽略目标防御力!这最初是因为教我打格斗的人的水平实在让今天的我不好意思评价。比如他告诉我:只要是升龙,那就是无敌招!

而我居然也就信了。以致有一次看见CHUNLI的中K破掉了GUILE的脚刀,还惊奇了半天。不过在这些惊奇之前,我是一直相信这个世界上,总是有一种力量会

让我们泪流满面的——如果你在满血的时候中了拉尔夫的宇宙幻影拳，我看你想不泪流满面都有点难……

直到有一天，我和我的兄弟“木薯”（木薯是一种植物的果实，在本地是用来喂猪的，而我那兄弟为什么有这个绰号现在已经无法考证了）去玩 KOF96。既然是要玩，打电脑就很没意思，于是我们也就扑上去和别人对打。首先是我出场，不到三分钟就被斩了，然后木薯上阵。

他打得还叫坐着椅子洗澡——有板有眼，转眼间已经是第五局了，时间几乎完了，他的血又比对手多。这时我看他的特瑞一跳就跳了起来，对手的雅典娜还在地上趴着——这时对手一声怒吼，雅典娜发出 MAX 必杀。

这个必杀在我的眼里属于超级无敌神话。你想，旁边有两个光球旋转，本人又有一层无形罡气保护着，神功护体符，效果好极了。我一看木薯的血，估计是挨不了这一下的，心想，这力量看来又要叫我泪流满面了……

木薯也是识相之人，他也知道自己的命运实在很让人担心，不过既然都是死，何不痛快一点？（这话是事后他和我放的炮前马）于是他 CD 重击。只见特瑞摆个猛虎落地势，一脚踩去。

哇靠，这一重击，眼看雅典娜庞大的光球消失了，护身罡气也没了，事实上雅典娜向后飞出，并趴在地上起不来了，我们的对手也嘴里念念有词的站起身来离开了，我和木薯的嘴却张大了合不拢了。

原来这招也是可以破的！原来这个世界上没有神话！（所以后来打 97 的时候，我从来就不相信什么八神必杀对空无敌）

自从明白了这一点之后，我终于意识到，只要是招，就有破绽，只有无招，才没破绽。这个道理是在我看《笑傲江湖》之前就领悟到了的，我也很佩服自己呢。

咒文

咒文通常都有两种的，打格斗的人有更多的机会使用它们。（如果是打星际或是 CS，机会就比较小了）

我请您注意一下：有两个人坐在街机房里对战，当然肯定有人输有人赢。赢的人多半都会以崇高姿态在战术和战略上皆藐视敌人，而他的敌人没什么可以藐视对手的，故多半会念些咒文来攻击对手。

其一，骂娘；其二，抱怨机器不灵。（打电脑游戏的，后一条的实用性不是很高）

骂娘这种咒语的技术含量不是很高，大凡打游戏的多少都会一些。而抱怨机器不灵就需要一点技巧了，从它衍生出来的变化才是问题的关键。

有一次我去街机房玩。先和男同胞切 97，被打得晕头转向。愤怒之余忽然看见一妞儿也在玩 97，大喜。于是冲将上去，果然手起刀落。（三盘之后此人的男朋友出现，上手就是鬼步，打得我狗尿淋头）

此妞脾气很好，没有出什么咒语，但是她有更厉害的手段。只见她情急之下开始失去章法，本来用个小八神还会搞点放波葵花什么什么的，现在什么都不管了，右手四个键一齐乱按，左手做变速圆周运动。倘若是男同志，我就很有理由嘲笑之：你丫也配打 97！然而是女同志，我就不好说什么。

而且此人动作甚大，本来只是手掌运动，慢慢的手臂也开始动起来了，然后全身手舞足蹈，恰似跳大神一般。女人之恐怖，一任至斯！

后来的事情大家都知道了。当时会发鬼步的人还很少，我羡慕之余对该女同志的男同志产生了崇敬之情，很想向他学习学习。只见他开口吐字曰：我这边机子有点不灵，打起来真没意思。

我……你不灵都把我打成这样，灵起来又怎么样？我只是欺负你马子用的是不灵的机器，如果灵起来其实难说？……刹那间千言万语涌到嘴边又说不出来，好象在街上看到一个漂亮女孩不知如何搭讪。我这才明白，原来胜利者说点这种咒语，杀伤力只有更大。

KOF，GOLF?

某次我在某外文聊天室聊天，见一女。当时只是想套套近乎，便问，你玩 KOF

么?她回答得也还真爽快,Kof?I Love It!

我想，这回安逸了。既然有此爱好，何妨怕你不上钩！于是问她喜欢玩九几，回答，我不知道你在说什么。我怒曰，你待消遣某家是怎的？搞了半天才知道,她以为我说的 KOF 是 GOLF(高尔夫球)。

不过事后我发现，原来这 KOF 和 GOLF 倒还真有点可通之处。我以此为例：懂点高尔夫球的朋友，应该知道什么是 BIRD，什么是 EAGLE——前者翻译：小鸟,后者翻译:老鹰。

对啦。打格斗的时候,如果你碰上的只是小鸟，那你就还没什么问题；如果你碰上老鹰,就很麻烦了。如果对手偶然一次赢你，你不过是在心里骂：鸟人！但是他如果是以很让人郁闷的方式赢了你,你一定会把他归入老阴货（本地方言，指极其阴险之人）一流。

我记得最早的例子是街霸。这街霸有个好处,你会用 RYU 或 KEN 就拥有了整个世界。原因如下：升龙拳一出，整个世界完全清净。升龙什么时候出呢？对手跳过来的时候。对手什么时候跳呢？有波飞过去的时候。什么时候波才会飞过去呢？你放波的时候。

这问题就很具体了。你放波,他就要跳。他一跳,你就勾。据说央视正在重播“渴望”，歌里就有这样一句：“故事不多，犹如平常一首歌……”第一次你中了，最多不过是骂句：鸟人，你还打得挺准。十次八次这样,你就要尊称他为老阴货了。

这样的例子在后来的格斗游戏中层出不穷,打过“真·侍魂”的就清楚,那桔右京是个谁以及有什么打法。另外,特瑞的站轻脚也让大家苦恼了很长一段时间。这些与其说是人物阴险,不如说是系统上有 BUG。然而别人能找出这个 BUG，终究还是阴险之所在。

回想起一个叫“WOOD”的人,他的公众造型是个一脸微笑的壮年人。你认为他和普通的美国大叔没什么区别。然而打起高尔夫来你就知道这家伙厉害。有些人认为，格斗高手都是目光锐利，手指修长,那他们就错了。那些只是小鸟。真正的老鹰,总是隐藏在小鸟之中的。

完美主义者的臆症

“世间自有公道,付出总有回报;说到不如做到，要做就做最好——步步高 VCD！”

就我所知,格斗玩家中有不少激进分子,无限左倾。具体点说,他们总是想学到最新的连招，掌握最时髦的技巧，为此他们花很多的时间泡在格斗游戏里,天天与别人 PK,乐此不疲。

而还有一些人，剑走偏锋，专练邪派功夫。这邪派两字,其实很难定义。就我认为，应该是一些为别人所很不齿的技巧，但偏生又有用——这就教人很为难了。

我举个例子：当你和别人对打 KOF2000 的时候，如果你的对手选用东丈作为援护,那你就要小心一点。如果他出战的人物是八神，克拉克（一般至少有这两位,很可能还有一个拉尔夫或是 K)，那他的意图就已经十分明显。

无错,他就是想发无限连——这个无限连技巧指数非常低,无数小学生皆掌握了此技巧，而且伟大如我也都还时常中招。你说他无耻,他理都不理你:打输的狗叫得总是特别的响……

在铁拳里……铁拳三这个游戏,说实话我一共打了还没到 50 个币，然而我已经发现了其中的一个诀窍:几乎是每一个人都有这样的一招：出招速度很快，判定非常强,破绽十分小,伤害力也挺不错。用以打人,估计是吉少凶多。不过若是拿来打电脑，那就是麻将里的天胡，别人根本就没有翻身的机会。以我为例,我就这样把所有的人都爆机了,全无悬念。

我常看见别人打出长如央视播放的电视剧里的对话的连招，而我打了四年的 KOF97，直到现在还发不出八神的百合折,后面那一串就别提了。但我坚持这一点：一定有一些人，他们不需要使用到格斗游戏原设的所有招数也能克敌制胜。很可能他们的打法很难看,这会为完美主义者所讥笑——然而他们未必就会是败者，因为他们选择的是最实用的招数。

我想起有次打 97，对手用的什么人我已经忘掉了，我用的是陈可汉，跳跃重

击跳跃重击，他的血不知怎么就少了一半。这本来都没什么，最有意思的是他把双手一摊，很郁闷的对我说，我不打了，你不讲规则！

我想他一定是一个完美主义者，在他的眼里，我一定要老老实实站在角落里让他跳过来打中并打中一套连招，这样我就讲了规则。那我宁愿别讲这什么规则了。

正像上文所说，有些人就喜欢选东丈做援护。你说他无耻，他就翻一阵白眼。对付他们只有一个办法，那就是你自己也选东丈。武林中有言：未学打人，先学挨打。要想在格斗的世界里存活得久一点，比起完美漂亮的连招，恐怕还是动作优美姿势难看的实用性招数来得更有用。

第二道彩虹
永不消逝的电波・你姓郑吗？

我上高中的时候比较喜欢听音乐。我是男的，专听女歌手的歌，有段时间专听孟庭苇的。同道中人该有点印象，伊人曾有首歌名为“第二道彩虹”，歌词大致为：“……（虽然天上的彩虹总会消失）还有那第二道彩虹，把我们心相通……”

99年末，KOF99出来了。由于是新货，大家都不怎么会玩。不过有一点是可以确定的，那就是指令投的失败动作。大家该记得在98里克拉克是怎么抱空气的，大门是如何狗抢屎的吧？我看准了这一点。当天和别人对战，我将他的克拉克干翻，并站其身边。我算准他起身就要抱我（我声明我是120%压缩的真实男性，不知道他抱我干嘛？），于是我轻轻那么一跳……果然，他起身就抱了个空。

这回傻了吧？等我下来你就好看……想法都还没成型，人就落下来了。我用的也是克拉克，我在空中早就转好两圈，单等落地了。没想到，落下来之后他又抓了一次，结果我还是被抓到了。

这是搞什么？而我马上就想到那首歌：还有那第二道彩虹……

大家可能都知道，普通投是可以解的。不同的游戏按法不一样，但基本上都有办法解开。这就搞笑了。经常有这样的事情，这一个人走过去抓那一个人，那一个人解投。这一个人心里发毛，我好不容易给个面子抓你一次你还不让抓？于是又抓。那一个人心里发毛，我好不容易给个面子解你一次你还不让解？于是又解。

这种事情经常出现，两边都不认输，于是抓抓解解解解抓抓。这已经不是第二道彩虹，简直就是那永不消逝的电波……这倒还没什么，没抓到又不伤血。但是还有点是伤血的。我们知道，格斗游戏里一般都有一个以上的拳或腿，这是有区别的：轻的出得比较快。

而如果对手在轻拳（腿）连打，你看不准最好别动，动了也没用，肯定你吃亏。在KOF里最有名的是大门的站轻腿，我就不介绍了，我准备介绍另一招。

克拉克在KOF96之后，站重腿还是有一定的实用性的：攻击力有，判定也不错。最重要的是，它看起来什么都没有——不就是站重腿吗？

所以有次和别人对打，我用克拉克，站重腿。他前回避过来，想玩点花样。我一抓把他抓住，丢将回去，继续站重腿。他又闪过来，结果又被抓。抓了两次他也急了，我猜他是想说：我还真不信我闪不过去了！很可惜，那就是闪不过去……他被我抓了7次，活活抓死了。

那家伙是我同学，姓何。打完我问他，你是不是姓郑？他很奇怪：我姓何，这连狗都知道，怎么你倒不知道？我说，我看你就是姓正，否则为什么不信邪呢？

至于不信邪有什么结果，在此也一并告诉大家，那就是填坑。路不平要铲，路有坑要填。坑有多大要看情况，但是不信邪的人肯定是去填坑的最佳人选。

我还披露一个秘密：我这人是个变态，有时想干嘛就一定要做到，准确点说我有时也姓郑。有次对打，我明知道打不过他，但是我还是打。我把手里的20个币打完了，我又去买了40个，我还把钱包也拿了出来放在台子上，坐下来接着和他打。打到第31个的时候他忍不住了，很恭敬地对我说：我不想玩了，你打吧。他走掉了，我的填坑计划获得了圆满成功，就是不知道你是不是也能和我一样？■

碎语

不知不觉到了这个西南的城市已经两个多月了，感觉上似乎没有什么太大的起伏。北京也好，成都也好，在laser的眼里无非就是每天不停吞吐人与汽车的大房子罢了。环境对于自己的影响是很小的，这种反应，是不是应该称其为迟钝更好一些呢？

相比较起来，成都的交通要差得多，每一辆车每一个行人都在不属于自己的位置上做不规则运动，让laser在过马路的时候总是紧张兮兮地东张西望，说不准从什么地方就会冲出来一辆车吓自己一跳。不过幸好租的房子离cbi只有不到十分钟的路程，只过一个十字路口就好，每天重复着两点一线很近的路程，自己的生命在暂时的情况下还能有所保障。

T&P

最近在网上闲逛，不经意又看见几个大的游戏论坛在吵TV GAME和PC GAME到底谁更好谁更强。本来想上去插科打诨趟趟浑水，为TVGAMERS摇旗呐喊壮壮声势，但后来又失了兴致，就那么一篇篇贴子的浏览，眼看着从一开始善意的“纯学术上”的争论渐渐变为无意义的甚至是恶意的互相诋毁和人身攻击。于是摇摇头，把充满了唾沫和砖头的浏览器关上——天下游戏本是一家，非得争出个孰强孰弱你死我活，没必要吧？

诚然，TV GAME在制作实力、投入力度等方面要超出现有的PC GAME好远一段路程，导致现在业界天平的砝码重重偏向TV GAME一边。但是不要忘了，对于国内的玩家来说，PC GAME有正规的市场，有汉化的软件，对着方块字才能体会出的激情不是对着充满了あいうえお或アイウエオ的天书所能领悟的。

诚然，PC GAME在网络这方面具有无可比拟的优势，在网吧里热火朝天地CS、在办公室里偷偷摸摸地SC，这种亲和度和人人对战的投入度永远是TV GAME可遇而不可求的境界。但是不要忘了，《最终幻想XI》已经慢慢走近，《三国志ONLINE》的场景让我们惊叹不已，《信长之野望ONLINE》的画面击案叫绝。TV GAME长长的触角，已经伸向ONLINE。

我喜欢CS的紧张和刺激，每隔一段时间不去网吧发泄一下就浑身不舒服；可是每天睡觉之前，还是要拿出GBA就着昏暗的灯光把玩一遍。

我喜欢FF的美丽与宏大，每一代都要玩个天昏地暗不把所有隐藏要素打出来不罢休；可是在单位如果有一小时的空闲，我宁愿打开一个叫做FPD2. EXE的DOS程序怀旧一番。

TV GAME和PC GAME，无论走到哪里通往何处，无论变成什么样子改成什么模样，都还顶着GAME的帽子永远不变。TV GAME和PC GAME，在同一个起点开始，终将在汇聚在同一个终点上，合而为一，天下一统。《最终幻想XI》将在PS2与PC上几乎同时发售，就是一个信号。

所以，PC GAMERS无需指责TV GAMERS的无知，TV GAMERS也不必声讨PC GAMERS的浅薄。

想玩就玩，玩得开心就好，何必在乎它姓T还是姓P?

觉是永远睡不够的

以前的工作是没有定律的，经常是到半夜两点多才睡觉，然后第二天赖在床上到了中午才去上班。现在到了这里，实行的是每天八小时一周四十小时的标准工作日，要按点下班按点上班的。可是一年多养成的坏习惯是不容易改掉的，每天晚上即使没什么事也要磨磨蹭蹭到了快一点才睡觉，这样导致的直接后果就是第二天能拖多晚就拖多晚。于是每天早上都会重复着同样的故事，DRAGON他们洗漱完毕的时候来踹laser的床，迷迷糊糊挣开眼睛看表：8:40；迅速起床，含含糊糊地(因为满嘴都是泡沫)答应已经出门的他们一定锁好门，洗完脸之后一边擦脸一边再看一眼表：8:48；套外衣，穿鞋，跑出门去，享受清晨的第一只烟，再返回去重新锁好门(因为忘记锁了)，看表，8:52；如果在以10km/h的速度前进并没有受到太多阻碍的情况下，一般来说7分钟之后就可以坐在自己的座位上打开电脑收取邮件了。不许迟到，我是严格遵守这一原则的，我是乖孩子。

一天和DRAGON去天台吸烟，无意间看到公司大楼对面的房子都还是空的，于是喜滋滋地向DARGON建议：“我们租这里的房子吧！离公司多近啊，每天路上可以省五分钟呢！多方便！”DRAGON冷冷地斜了laser一眼：“方便？你是想每天再多懒五分钟吧？”……完全被看穿了……汗……■

中国大陆最早的游戏个人网站——猫扑的大杂烩

创世录

第一天，游戏之神至人间，见世人皆为功忙、均为名苦、皆为利争、均为禄碌。游戏之神叹曰："不想世人一俗致斯！"神说："要有电子游戏！"于是天放光明，游戏一词始现于世。

第二天，神说："要有主机！"于是大地裂开，游戏主机出现。

第三天，神说："要有厂商！"于是海起波澜，游戏厂商出现。

第四天，神说："要有软件！"于是山岳摇动。游戏软件出现。

第五天，神说："要有掌机！"于是树木常绿，便携掌机出现。

第六天，神见人间其乐融融，不禁微笑，仍似乎少些什么。神说："要有游戏网站！"于是江河变色，大杂烩出现。

第七天，神累了，于是神说："大家一起去上大杂烩吧！"举世欢腾。

时间久远 远得让我们记不清一些东西

真的是很久远了。

那是在97年的10月吧，电子游戏正处在风起云涌改朝换代的乱世。但反观相关媒体却少之又少，在当时还算是新鲜事物的internet上更是电子游戏的一片荒漠。荒地总会有人去开采，沙漠也总会出现绿洲——据说有两个人，带着自己对游戏的执著和热爱，成为了中国大陆电子游戏个人网站的垦荒者。这两个人，一个人叫做mop(现已更名为猫扑)，一个人叫做carl(网名叫做carl大神或carl wang)。中国大陆两个最早的电子游戏个人网站，一个叫做mop的大杂烩(现在已更名为猫扑的大杂烩或简称大杂烩)，一个叫做carllife。

那时候，他们的技术也许可以说是简单，他们的网页也许可是说是简陋，但是对游戏的热爱浸透在其间，使得原本简陋的网页变得绽绽生辉。有了开拓者以后，自此，个人游戏网站在internet上如火如荼，一发不可收拾。

然而时间总会带走一些东西，两个先驱者之一的carl由于工作限制的原因，终于在临近2000年之时放弃了carllife(有兴趣的朋友可以去carllife.yeah.net参观一下曾经辉煌的废墟)。而大杂烩却一直到现在仍然是客满盈门，就算是在午夜时都有不少于500的在线人数。由此看来，猫扑和大杂烩，这个人和这个网站，都是奇迹。

挥汗成雨，吐气成云

初到大杂烩，你一定会被吓一跳。因为这里的人气度实在是太高了……太高了。和现在的大多数个人网站一样，大杂烩也是以论坛唱主角。光是这个论坛，就已经够让人瞠目结舌的了。随随便便一个贴子，就会有上百的点击量和不小于二十的回复数。而最高的纪录(laser本人亲眼所见的)，居然能有近三万的点击量和三千余的回贴，除了"强"一个字laser还真的想不出别的什么形容词。任何一个话题都会引起激烈的争论，任何一个求助都会得到强烈的回应。游戏、游戏相关、甚至游戏无关，寂寞的人们，来大杂烩，这里有欢乐。

说起来大杂烩的注册用户是laser所见过的游戏网站水平最高的用户群体，知识涵盖面之广，对游戏理解程度之深，是任何一个网站都不能比拟的(似乎只有现在处在冬歇期的疯人町www.xx13.com在全盛时期和其有得一拚，但疯人町是动漫相关，比起来也不合适，这是题外话)。全国各大游戏媒体的编辑，以及著名的写手，只要是上网的，几乎都在大杂烩上有注册的id，并且有每日定期浏览的好习惯。但是他们差不多都是穿着马甲出现的(马甲：网络术语，意思是不愿暴露真实身份的id)。如果想和他们打交道，还真得有双火眼金睛不可。

另一半的天空，格外美丽

对于我们游戏玩家来说，另一半的天空虽然美丽，可是却总是遥不可及。美丽可爱的又喜欢游戏的MM似乎像七曜武器那样可遇不可求。但在大杂烩上这个问题似乎并不存在。如果仔细观察一下大杂烩的常客，就会发现女孩子无论从数量还是从绝对含量还是从出现频率上都有相当惊人的表现。记得有一次有好事者想统计一下在大杂烩上比较有人气度的MM，刚粗粗算了一下就有五十多人，这可真是羡煞那些清一色和尚头唱主角的游戏论坛了。

总有一种力量让我们泪流满面

这句话源自《南方周末》的一篇文章，一度在大杂烩相当流行。

猫扑作为大杂烩的创办者、所有者和管理者，绝对是一种绝对力量的绝对存在(请原谅laser用了这么多的绝对)。在大杂烩，如果是好好地发贴，正常地讨论问题，是不会有什么麻烦的。但是如果有人寻衅滋事、无理取闹，或是超出应有的范围乱贴贴子，就会发现自己辛辛苦苦积攒的mp在一夜之间一干二净(mp：在大杂烩立身的根本，是在大杂烩范围流通的货币，可以通过在线时间、养宠物、倒卖道具等手段获得)、或是干脆被扔到小黑屋反省悔过。当面对漆黑入墨的四壁和空空如也的钱囊，你真的就会知道总有一种力量让我们泪流满面了。

只有你想不到，没有我们找不到

大杂烩绝对是网上速度最快覆盖面最广的隐形搜索引擎，只要在大杂烩上发一篇紧急求救的贴子，不论是多么稀奇古怪的东西，mp3也好，rm也好，rom也好，不出一个小时，就会有人贴出链接地址给你(有时需要悬赏，mp越高越好)。真的是不服不行。强人众多的moper号称"只有你想不到，没有我们找不到"，有一次dragon不信这个邪，只出了5000MP悬赏FBI的标志，没想到刚过一分钟多，就有强人把历代FBI标志贴了个遍(连黑白的都有)，真的是够坐在屏幕前的我们狂流汗了的。■

独家推出大杂烩老大猫扑采访实录!!

laser 老大和我说说以前的事情吧。

猫 扑 不知道我还记不记得。

laser 那就随便说一些吧。

猫 扑 你问吧。

laser 请问大杂烩的前身是什么？还是刚一出来就叫做大杂烩？你知道，那时候玩游戏的人接触网络的还很少，包括我自己，你做网站的时候我还不知道什么是上网呢。

猫 扑 一个游戏网站，因为那个时候我很喜欢玩游戏，手头上的游戏资料也很多（来自网络的和来自书刊杂志的以及自己写的）。为了让自己能很方便的找到这些资料，所以做了个网站来放这些资料。因为包括资讯、攻略、图片、音乐、金手指等很多方面的内容，所以叫大杂烩。

laser 请问那时候是几几年？不知道老大还有印象么？

猫 扑 97年10月底，我那年开始上网（因为在网上下过纪念戴安娜的屏保，所以印象很深），申请的个人主页空间。那时候我也还没有从事网络方面的工作，所以也不会什么ASP之类的东西，所有的页面都是用Frontpage做的，虽然更新起来挺麻烦的，但还是因为能感觉到其中的乐趣所以坚持下来了。98年3月的时候，误打误中的从事了网络方面的工作，学会了编程，就开始慢慢的改造大杂烩了。

laser 97年啊……那真的是很遥远的事请了。能够从那个时代坚持至今的游戏网站，连寥寥无几都谈不上，似乎也就是大杂烩硕果仅存了。请问能够让老大坚持到现在的原动力是什么？

猫 扑 各个阶段让人坚持下来的理由都不是很一样。最开始是出于对游戏的喜爱和大家的支持，然后是出于工作的需要（我说过大杂烩是一块试验田，我会在这里将我学到的东西和经验用到工作中去）。

现在，我也不知道了……所以也不知道还能坚持多久……

laser 老大要坚持下去啊！毕竟大杂烩是游戏网站的一面旗帜啊！

猫 扑 如果大杂烩已经成为了我的负担我想我坚持不下去的……

laser 我想不会是那样的！所有上大杂烩的朋友都是热爱游戏、热爱大杂烩的。为了大杂烩，我想，他们会不惜自己做出牺牲而来挽回大杂烩的。老大你说是吧？

猫 扑 现在的大杂烩已经成为了真正的大杂烩，游戏只是其中的一部分而已，更多的是情感、美女、BT……当然我相信存在必定有其理由。大杂烩存在到今天，顺其自然可能也是一个重要的因素。不过之前的顺其自然可能是一种宽容，现在的顺其自然可能就是一种妥协了。

laser 呵呵，我们不谈这些沉重的东西了。老大你说说自己吧。

猫 扑 不说自己。

laser 关于喜好的一些方面，比如说：喜欢什么类型的游戏？

猫 扑 现在很少玩游戏了，不过SQUARE出的一定会留意，特别是FF。

laser 这么说老大最喜欢的厂商是square，最喜欢游戏是ff系列了？

猫 扑 是的，不过我觉得CT、CC是SQUARE最出色的游戏。

laser ff呢？最喜欢的是哪一代？

猫 扑 第一个玩的可能始终是觉得最好的吧……FF5。

laser 不过我个人觉得6要比5出色一些呢，不管是剧情还是别的什么。

猫 扑 比较而言还是喜欢FF5的奇幻。

laser 老大对现在的主机大战怎么看？

猫 扑 兴趣不大，只要有自己喜欢玩的游戏就可以了，我又没有主机收藏癖。当然我可以为一个游戏去买一台主机，反之就算一个主机再强没有我喜欢的游戏我也不会去买。

laser 现在老大手中的主机都有什么？

猫 扑 FC、SFC、MD、PS、SS、PS2、DC、GBA（用GBC换的）、WSC……好像没漏什么吧。

laser 还说自己没有主机收藏癖……

猫 扑 我只是为了游戏去买主机……甚至只是为了几个游戏……

laser wsc呢？为了机战c和ff2？

猫 扑 WSC真的只是为了FF。FC上的FF1、2玩起来太痛苦了。

laser 老大的日文应该是很强吧！

猫 扑 文盲……

laser 那玩游戏的时候……

猫 扑 不知道你是否能理解心领神会？虽然看不懂文字，但可以理解情节，可能是属于入迷的一种境界吧……不过现在这种能力越来越差了，所以现在玩游戏都要等攻略……：<

laser 嗯嗯。老大说的那种情况我也是经常遇到的……不过还是喜欢用自己看得懂的文字再玩一遍。像mgs、ff7、8、xenogear，都是先玩了一遍日文版的又玩了一遍英文版……

猫 扑 可我看不懂又有什么办法呢，是失去一部分还是失去全部呢？

laser 呵呵，当然是失去一部分了。

再问一个，老大玩游戏的时候曾经感动过吧？

猫 扑 应该有吧……不过想不起来了。

laser 你认为现在的游戏现在的游戏生活还会给你以感动么？

猫 扑 如果是好游戏我还是会很投入的去玩的……一般般的，或者不玩，或者只作为放松或者"补完"而已……

laser 从老大的主机收藏来看，还是比较看好ps2的啦？

猫 扑 追随SQUARE。

laser 好好好！我和老大的想法一致！哦……好了，多谢老大接受我的采访

猫 扑 希望不要把大杂烩当成BT站，虽然现在很BT……

laser m(__)m

猫扑的大杂烩网址：
WWW.MOPSITE.COM

创刊语

做游戏编辑的初衷你们还记得吗?

儿时的梦想还记得吗?

这是一位玩家向众多游戏编辑提出的疑问,看过后很是沉思了良久。

是啊,做游戏编辑的初衷,我们还记得吗?儿时的梦想,我们还记得吗?

当初拖着无比厚重的书包和一群小弟弟挤在电玩的柜台前看SFC目瞪口呆……

那时候,梦想是什么?

想当初躲在被窝里开着手电狂玩好不容易借来的GB,被家长悄无声息地摸进来……

那时候,梦想是什么?

梦想天天能够玩游戏没有人管,梦想能够拥有全部的主机还不用花钱,梦想能够看到最新的游戏咨询还都是正版的,梦想做一本杂志让天下电玩迷看起来开开心心……

然而真的有一天做了游戏杂志的编辑了。

玩游戏真的没有人管了,真的可以玩所有最新的主机了,真的可以看到所有最新的正版咨询了……

然而真的做出一本杂志,让天下电玩迷看起来开开心心了么?

当不惜动用所有金手指只求以最快速度通关好在第一时间内赶出攻略的时候;

当策划写字找图排版校对出样校稿一系列重复的工作已经变成流水线的时候;

当无聊到为了一个游戏副标题名的正确译法也可以引经据典唾沫乱飞的时候;

当闲下来也只愿蒙头大睡不愿去碰天天放在床边早已落满尘灰的主机的时候;

我们试问自己——

做游戏编辑的初衷,我们还记得吗?

儿时的梦想,我们还记得吗?

无语,大汗淋漓。

于是,为了我们该记得的,为了我们不应忘记的,我们宁愿把一切东西全部推倒,重新来过。

于是,就有了这本《游戏日》。

"游戏有我更精彩",有大话的味道,但是我们奋斗的目标。

虽然第一次她可能得不到你的赏识,不过我们会让她以最快的速度成熟起来!

"让所有的游戏迷都开开心心,像过自己的节日一样",是《游戏日》的初衷,也是我们努力的方向。

虽然你可能第一次并不快乐,但我们很快会找到你的"欢乐穴",每月一号让你快乐无比。

但愿大家看到我们这本书的时候,能够找到我们当初玩游戏那时候那种开心、那种无忧无虑的感觉。

对了,那时候,我们把RYU叫做白人儿……

www.cbigame.com/gameday

前线狙击

4 超级机器人大战 R

前线任务

10 幻想足球
12 星之海洋 3
14 幻想水浒传 3
16 生化危机 0
20 约定之地
21 口袋妖怪
22 吃豆
23 捉鬼记
24 神机世界
25 迪斯尼魔法公园
26 维娜斯计划
27 生化危机周边欣赏
28 国内市场导航

四川省科学技术协会主管
四川电脑推广协会
电脑商情报社主办
《数字化用户》杂志社编辑出版
社　　址：中国成都市营门口路
　　　　民光商厦五层
邮　　编：610036
传　　真：(028)87646606
编辑电话：(028)87688333－602
总 编 辑：牛　泊
主　　编：郭延铭
执行主编：许海龙
责任编辑：周博、郑兆昕、李灼

特约编辑：Cyberman（美国）
美术编辑：陈　颖、张小乐
客户服务：
北　京：(010)62137788－224
　　　　李文强
成　都：(028)87688333－505/605
　　　　严　芳
上　海：(021)64380156　64412102
深　圳：(0755)2075899　3784173
广　州：(020)87580514　87588518

广告许可证号：
蓉临广登字媒介(2001)第 2001 号

国内刊号：CN51－1567/TN
国际刊号：ISSN　1009－0843
邮发代号：62－99
零　　售：全国各地书亭报摊
发行服务：(028)87648981
　　　　　87688333－533
邮　　购：成都市营门口路民光商厦
　　　　　五层《游戏日》(610036)
定　　价：人民币 7.8 元
印刷单位：CBI 印刷厂
出版日期：6 月 1 日

发现装订问题，可以将杂志寄回杂志社调换

30 进步还是倒退
32 功力不足的半成品
34 新闻
39 发售表排行榜

天地创造

42 PLAYSTATION 奥斯卡

大战略

54 绝体绝命都市
61 格纳库
62 基伦的野望 ~吉恩独立战争记

64 监视者

鬼武者

70 邪道功略之葵花宝典

心跳回忆

78 星之海洋 2

最终幻想

86 月下的青之星
90 格斗记事
94 碎语

前不久发售的PS2版《超级机器人大战 Impact》获得了意想不到的好成绩，该游戏从几周就获得了五十多万本的销售业绩，这个成绩在机战系列中是相当少见的。也许是受到了如此好销售业绩的鼓励，BANPRESTO毅然公布了机战系列最新作《超级机器人大战R》的部分资料。与Impact不同的是本作品的开发平台换成了在掌机市场独霸天下的GBA，并且加入了不少全新的机器人动画作品，这下子机战迷们又可以度过一个愉快的暑假了！

机战系列的命名一向习惯用一个字母来当作游戏的副标题，从SS版的机战F到PS版的机战α再到PS2版的机战I，从WS版的机战C到GBA版的机战A。于是每次都会有一帮机战迷们出来预言下次的机战作品会用什么字母来当标题，在推出机战α之后人们都猜测机战的下一部作品应该就是机战β了吧，甚至还有人擅自做好了机战β的标题图放到网上，但是没想到机战α的续作竟然还叫作机战αⅡ，只是在后面加上了[illegible]一个字，让人大跌眼镜。事实上每次机战的副标题都是一个单词的缩写，而本次机战R中的R的意思则是Reversal（反转、逆转）。看到这个单词不知为什么突然想起了《逆袭的夏亚》，难道这次的故事将和夏亚有关吗？……

2002年8月 GBA

超级机器人大战 Reversal

スーパーロボット大戦R

本次的敌人是
赤色彗星——夏亚·阿兹那布

尽管每次机器人大战的故事都不相同，但还是可以用一句话归纳出来，那就是："敌人来了，打仗了！"虽然说起来非常简单，但是它的故事在安排上却总是能给人惊喜，并且带来无穷的感动。由于机器人大战系列是一个集合了众多机器人动画的游戏，所以它的故事也就难逃大杂烩的特点，不过正是这种大杂烩给玩家带来了无穷的乐趣，并且也不断吸引着新玩家加入。能够在游戏中重温那些动画中的著名场面，看到那些著名的台词，我们还有什么理由不去选择它呢？

本次大战的故事依然设定在"一年战争"之后，由于一年战争给地球造成的巨大创伤使得大部分地球人终于醒悟过来，不断地争斗不仅伤害着自己的同胞，也给我们的母星带来了无法估量的损失。在战火平息之后，人们意识到和平的重要性，于是有人提出了"完全和平主义"的观点并被大多数人所接受。在"完全和平主义"的倡导下，地球上的人们建立了"地球圈统一国家"，开始在废墟上重建家园……但是这样的伪和平不并没有持续多久，有着好战天性的一部分人又在酝酿着一场新的战争。

由于来自外星的侵略者突然对地球发动了袭击，使得一部分人认为原有的"地球圈统一国家"根本无力抗衡来自外星的攻击，于是他们成立了一个新的联盟"新地球联邦国家"。和平的生活没有持续多久，一场战斗又将开始。

另一方面，"一年战争"的失败方并不甘心于自己的失败，于是以殖民卫星为代表的旧吉恩军在赤色彗星——夏亚的带领下成立了新的势力"新吉恩"，在夏亚的带领下，新吉恩再次将矛头指向了地球。

一场新的战争即将开始——

是联邦 VS 吉恩，还是……

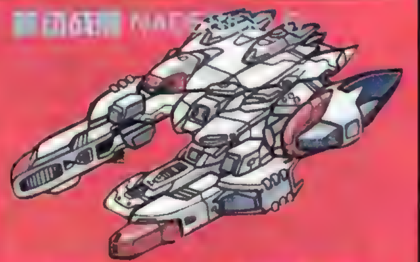
我们的敌人是夏亚吗？

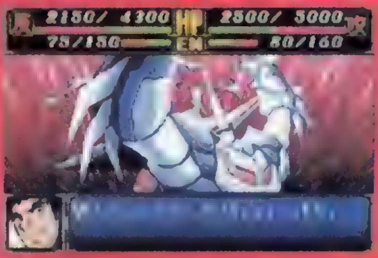
熟悉机战或高达的朋友应该都知道赤色彗星夏亚的大名，星辰一直认为夏亚是超越阿姆罗的最强机师。在第一次至第三次机器人大战中，赤色彗星简直就是我方的恶梦。不过自从第四次以来，夏亚就以柯瓦特罗的身份加入了我方部队，成为了我方的王牌机师之一，金色的百式和红色的沙扎比从此也就成为了敌人的梦魇。从第四次直至机战 A 的漫长的战斗中，夏亚一直是我方最忠实的伙伴（除了机战 64 以外），但是以夏亚的性格和抱负是绝对不可能安居于"大尉"一职的，整个地球圈才是夏亚最后的目标。因此每次在用夏亚痛快地杀敌时心中不免总是有些担心：万一夏亚背叛了怎么办？在 Impact 中最担心的事终于发生了，在最后两话（第 100 话和第 101 话）夏亚摇身一变再次成为了敌人，而本章的名字居然叫做"逆袭的夏亚"。这是否预示着夏亚从此以后将再度成为对手？在机战 R 中我们拭目以待！

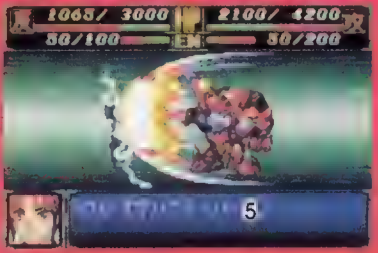
新旧交替的时代终于到来了

本次将要登场的作品

机动战士 Z 高达
机动战士 ZZ 高达
机动战士高达～逆袭的夏亚
机动武斗传 G 高达
新机动战记高达 W～无尽的华尔兹
机动新世纪高达 X
无敌钢人泰坦 3
无敌超人扎博特 3
GEAR 战士电童
铁甲万能侠
大万能侠
剧场版万能侠系列
真盖塔对新盖塔
超电磁合体 孔帕托拉 V
超电磁合体 波鲁迪斯 V
机动战舰 NADESICO
剧场版机动战舰 NADESICO







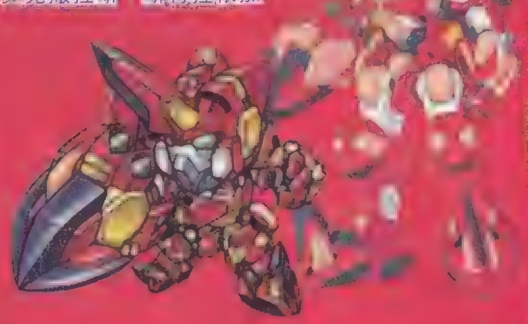
不知道大家看到登场作品之后有什么样的感受，反正给星辰的第一感觉就是“新旧交替时代就要到来了”！在本次机战 R 的登场作品中终于没有了《机动战士高达 0079》、《机动战士高达 0080》等这些爷爷级的作品，取而代之的是更加强劲的新生代力量 GEAR 战士电童和机动战舰剧场版，这些机体比起那些鱼腩高达来说应该更有吸引力吧？事实上，BANPRESTO 一直在机器人大战系列中逐渐淘汰着旧的作品，这点从魔装机神、重战机、圣战士、战国魔神等的渐渐淡出就可以感觉到，本次 BANPRESTO 痛下决心去掉元老高达 0079、0080 和 0083 的动作可以说是向广大玩家表明了决心：机战将要寻求突破！从机战 α 以来，BANPRESTO 逐渐推翻了机战系列两次移动、战斗画面不能关闭的特点，并且为机战注入了合体攻击，援护攻击，立体地图等新鲜的元素，从本次 Impact 骄人的销量来说这些变革是成功的！不知不觉又把话题扯远了，还是让我们回到登场作品的话题上来。相比起元老高达的退出，恐怕机战的元老人物“盖塔队”的退出会更加引起轰动吧！请大家仔细看登场作品名单，盖塔的身影的确已经消失了，取而代之的是最新的作品《真盖塔对新盖塔》，虽然真盖塔还在，但是驾驶员却换成了新人（文字号），至少在这部机战中我们再也看不到流龙马那令人热血沸腾的身影了，不知为什么眼睛竟然有些湿润，在模糊间仿佛看见兜甲儿的身影显得那么孤单……

暂时抛开对老作品的怀念之情，让我们把注意力集中在下面三个名字上：《GEAR 战士电童》、《真盖塔对新盖塔》、《机动战舰 NADESICO 剧场版》，这三部作品都是第一次在机战系列中出现，《真盖塔对新盖塔》、《机动战舰 NADESICO 剧场版》由于其前作的关系大家对它们还有一定的认识，但是《GEAR 战士电童》则是一部从未接触过的作品，《GEAR 战士电童》是于 2000 年在日本放映的一部 38 集 TV 版动画，在本文后面的部分将会登出由破裂之人偶编写的该动画的详细介绍，因此在这里就不用多提了。至于《真盖塔对新盖塔》，星辰只有一点想告诉大家，这部 OVA 作品是目前为止星辰看过的最热血的一部机器人题材动画。《机动战舰 NADESICO 剧场版》的风格和前作 TV 版的轻松搞笑风格有些不同，严肃和悲凉了许多，不过整剧的编排堪称完美，十六岁星野琉璃的造型令人难以忘怀，天河明人以黑暗王子的身份登场，酷得一塌糊涂。最后还要提一句，琉璃实在是太[illegible]了！！

本次的主角是古莱登兄妹！

本次的主角依然是一男一女，不过令人匪夷所思的是这次居然设定成

主人公专用机
エクサランス・ストライカー
艾克撒拉斯·斯特拉依加



了兄妹！难道历史悠久的恋人设定就这样消失了吗？不过此次只有一部主角机被公开，并且从兄妹俩的装束来看好像都是这架机体的驾驶员，也就是说很可能还有未知的第三主角没有公开。啊……但愿只是虚惊一场，还是有恋人的感觉好啊！

主人公的专用机体名叫エクサランス・ストライカー（艾克撒拉斯·斯特拉依加），一看就知道是一部以近身格斗为主的超级系机体，该机体以"可换装备全战斗对应范用机动兵器"为开发方针，其中最值得注意的是"可换装备"一词，这个词是否意味着本次的机体将像机战α中的real系机体ヒュッケバイン Mk－III一样可以换装备以适应不同的作战要求呢？

寥胜于无的新系统

[illegible]以关闭战斗画面系统，一个是随时存盘系统。对于前者已经没有必要再多说什么，对于后者星辰则表示非常赞同。随时存盘系统可以使你在任何情况下，无论是地图画面，对话画面还是改造画面都能随时随地储存游戏进度，而不用担心突然断电的问题。

GEAR戦士 電童

近来机战系列加入的新作大多都是九十年代后的机器人动画作品，而这部《GEAR战士电童》也不例外。该片是SUNRISE在2000年10月推出的一部长度为38话的TV版动画，原作依然是大家熟悉的矢立肇，人物设定是久行宏和，机体设定是阿久津润一。出演的声优中有大家再熟悉不过的三石琴乃——曾担当过葛城美里、月野兔等人物的声优。《GEAR战士电童》是典型的超级系热血型动画，和《勇者王》系列动画相似，《电童》也是面向年龄偏小的观众的。剧中的主人公北斗与银河被设定成了小学五年级学生，因为偶然的机会乘坐上了巨大的机器人进行战斗，拥有令人热血沸腾的近身格斗招式，发招时口中大呼招名，这都是超级系动画的一贯特征。

剧情篇

出云银河与草雉北斗都是小学五年级学生。一日在他们学校上空出现了巨大的机械兽，宇宙侵略者加尔法向地球发动了攻击。就在这危急之时，地球防卫组织GEAR格纳库中的巨大机器人电童在无人驾驶的情况下自行起动，来到面临危机的银河和北斗面前，二人乘坐上了电童，开始了他们对侵略[illegible]……（好老套的开[illegible]）

加尔法进攻地球的真正目的，是要寻找一种叫data weapon（数据武器）的电子圣兽，拥有这种数据武器后，便可以大大增强战力，以达成他们的野心。与此同时，GEAR总部也对data weapon进行着深入的调查研究，以期待它们能对抵抗加尔法有所帮助。

随着6只data weapon一只只的出现，GEAR与加尔法之间的战斗也愈加白热化起来。其中由加尔法的黑骑士阿尔迪亚驾驶的凰牙，由于与电童一样可以将data weapon装备在机体上以大大增强机体能力，更是成为了银河和北斗的劲敌。

经过多次的交手后，阿尔迪亚渐渐显示出了他的真实身份，失去了以前记忆的他原来也只是被加尔法皇帝利用重写的记忆控制的人偶。在GEAR副司令维住（真实身份其实是阿尔迪亚的妹妹）等人的帮助下，阿尔迪亚终于取回了以前的记忆，并带着凰牙加入了GEAR，与银河、北斗一起并肩作战。

然而，战斗并没有因为阿尔迪亚的加入而变得轻松。除了派出更加强力的机械兽外，加尔法皇帝更令本星阿尔库托斯也向地球移动，形势已经相当严峻。为了人类的未来，GEAR制造出了宇宙船梅迪奥，带着人类最后的希望，向着茫茫宇宙发进，向加尔法发动了最后的进攻。

突破了加尔法本星的防线，银河、北斗、阿尔迪亚终于来到了最后的敌人——加尔法皇帝的面前。在这里，出现了第七只data weapon——凤凰。凤凰的力量加在电童上，电童得到了无限的能量。在银河与北斗的驾驶下，电童出力全开，向着加尔法皇帝所在的王宫飞去——

人物篇

出云 银河（声：松冈洋子）

电童的驾驶员之一，年仅 11 岁，小学五年级学生，热血、冲动的少年，做事完全不经大脑。[illegible]爱体育，对功课却不感兴趣，成绩只是普通。从小便学习少林寺拳法[illegible]G 高达中的蔡塞西），而电童的各种格斗型必杀技也就是由银河来使出的。

草雉 北斗（声：进藤尚美）

电童的另一驾驶员。虽然与银河一样也是小学五年级学生，但各方面却完全相反，北斗是典型的优等生，喜欢学习，尤其对计算机和数学感兴趣。[illegible]论碰到任何情况也能保持冷静，算是银河的互补了。

维佳（声：三石琴乃）

GEAR 的副司令兼作战指挥[illegible]日总戴着面具的美女[illegible]她的任何资料都是个谜，在 GEAR 本部中也只有涉谷长官知道她的身份。维佳是个相当强劲的人物，从机战 R 公布的画面来看，她将是继 G 高达中多蒙与东方不败以及“GIANT ROBO”中的冲击之阿尔贝尔特之后，[illegible]一个赤手空拳与机器人战斗的角色。

阿尔迪亚（声：中田和宏）

有黑骑上之称的加尔法一侧凰牙的驾驶员，他的一切资料都隐藏在假面之下而不为人知。受加尔法皇帝的指示[illegible]前往地球探索数据武器（DATA WEAPON），也是加尔法进攻地球的前线基地螺旋城中唯一的人类。[illegible]阿尔迪亚其实是受了加尔法的记忆控制，去掉了他之前的记忆。在动画后期他终于取回了自己的记忆而成为已方。所以阿尔迪亚一定是个可以说得的人物，大家要注意啊！

机体篇

主人公银河与北斗驾驶的超级机器人，由二人的正义之心所驱动，是 GEAR 总部对抗加尔法的主力兵器。全高 24.5 米，重 399.8 吨。在四肢上都装备有巨大的齿轮，可以进行高速旋转，从而进行 GEAR 战士特有的移

动方式——疾风激走脚，速度可达 999km/h，而电童如此巨大的能量来自于背部装备的两枚电池。电童在动画中最大的特点便是可以和机械生物 DATA WEAPON（数据武器）合体，从而发挥出更大的威力。而电童的最终必杀技[illegible]攻击，便是将数据武器装备于四肢的齿轮上，出力全开（over drive）后对敌人进行强力的近身攻击。

黑骑士阿尔迪亚驾驶的超级机器人，由黑骑士的邪恶之心驱动，全高 28.5 米，重 401 吨，与电童一样在四肢装有齿轮，拥有与电童同级的实力，并且也可以安装上数据武器以增强战力。与电童不同的是，凰牙只需由阿尔迪亚一人驾驶。在动画后期，阿尔迪亚[illegible]

而凰牙从此便成为北斗的坐机，直到最终话时，阿尔迪亚才开始重新驾驶凰牙，与北斗、银河驾驶的电童一起同加尔法皇帝决战，这一剧情相信也一定会在“机战 R”中重现。

data weapon 篇

在《GEAR 战士电童》中，data weapon 被设定成一种电子圣兽，一种数据武器，是双方争夺的目标，也是战斗发展的主线。

data weapon 在前期一共出现过六只，分别为马形的 UNICORN DRILL、蛇形的 VIPER WHIP、狮形的 LEO CIRCLE、牛形的 BULL HORN、龙形的 DRAGON FLARE、野猪形的 GATLING BOAR。而在动画的最终话中出现的第七只 data weapon，也就是最强的电子圣兽风凰，代表着无限的力量。在捕捉 data weapon 时是用电童或凰牙的控制器将其保存进去，这种设定就好象传说系统中的精灵系统一样。

data weapon 都有自己的属性（涡、雷、风、[illegible]、炎、光）以及各自的象征（信赖、自信、勇气、知惠、慈爱、创造），并且都可以变形，变形后可以装备在电童或凰牙上以增强机体的各种能力（就好象强化装备一样），直接决定了机体的强弱。而电童的最强必杀技，也是要将 data weapon 装备在四肢的齿轮上，再将齿轮 over drive 后对敌人进行突击。

由于 data weapon 是本动画的精华，所以在“机战 R”中肯定会完全再现 data weapon 的这些特点，估计会象 ALPHA 中 V2 与主角机那样，用换装系统来实现 data weapon 的更替。

文／星辰、破裂之人偶

前线任务

期待职业化

DRAGON

仅仅是想成为世界杯决赛盛典的一员，哪怕就是个龙套呢，也让中国球迷苦等了44年！

年幼时，曾耍赖在长夜守候世界杯的长辈怀中安睡。睡梦依稀间，听到中国世界杯征程的坎坷与无奈……现今，长辈苦等数十年的梦想得以实现，但也只能告慰其在天之灵而已。

中国游戏产业与当初中国足球现状颇似，随时光流失，关注者群体呈倍翻上升，市场逐渐壮大。国内游戏产业近些年来，发展不可谓不迅速，现如今也是知名厂商林立，大作频频上市了，但不可否认，我们与国际市场之间的距离还是很大很大。

反观国际市场，波澜不惊，游戏产业效益年年递增，各项当初认为铁定成为历史的记录一一被重新改写。近期美日更将游戏相关职业正式列入大学课程，更甚者日本为游戏专卖店店员也设立了国家认证资格考试和课程。

游戏产业职业化已经是不可回避的现实。要想在游戏市场有所突破，要想紧随这一新兴产业的步伐，我国游戏产业的职业化，也必须提到议事日程上来。

期待我国游戏产业职业化，期待我国游戏产业的崛起，是我们游戏人的梦想。希望不要再现44年的苦等，和告慰在天之灵的无奈。

奇拉维特

曾是世界上最好的守门员之一，因为年龄逐渐偏大，所以近期没有得到太大关注，但依然是巴拉圭的精神领袖。任意球技术超群，曾经在国内联赛中依靠任意球与点球，多次射门得分。在世界杯历史上，从来没有守门员任意球直接得分的记录，希望这次可以看到奇拉维特成功。在上次世界杯中，西班牙国家队守门员苏比萨雷塔在与巴拉圭比赛前接到小女儿的电话，电话中小女儿为父亲祈祷不要被奇拉维特破门得分。

姆博马

在日本J联盟中成长起来的世界级球星。当初在大阪钢巴队效力的这位喀麦隆前锋依靠良好的身体素质和非洲人特有的身体柔韧性而闻名。现今，本球员在意大利的帕尔玛俱乐部效力，却因表现不理想而被租借至英超桑德兰俱乐部。在联赛中的发挥，并没有影响到他在国家队的主力地位。

都是世界杯惹得祸

韩日世界杯一触即发！在日本游戏市场，足球游戏也成为焦点的焦点。当《FIFA 2002 世界杯》突然宣布推出时间以后，KONAMI 公司立即调整策略，将决定制作 DVD 的《WINNING ELEVEN 6》改为 CD－ROM 提前发售！为世界杯而疯狂的足球游戏狂潮，由此开始了……

你要说曾经涉足这一领域的 SEGA、TECMO、NAMCO、HUMAN、CAPCOM 出来参与一下，还可以想像，毕竟他们曾经有成熟的作品。但 SQUARE 的出现的确让玩家心头一震，再加上游戏名还挂上了“幻想”的字样。我们还是来看看，游戏的卖点在哪里？

最满足视觉享受的 CG

想都不用想，挂上“幻想”的名号，并不是说什么由“最终幻想”制作组制作完成。就算如此炒作，相信玩家也不会买账的。所以，由“最终幻想”制作组负责 CG 动画制作，到真是一个卖点呢！

相信玩家都看过“WE”系列的开场动画。如果你是球迷的话，KONAMI 公司并不华丽的 CG 动画，确实可以勾起一股莫名的燥热，那种感动相信只有真正熟知足球的 CG 动画设计者，才能创造出来。“最终幻想”的 CG 动画，视觉效果之强，的确在现今电子游戏界无人能出其右。如果这里介绍的是一款 RPG 或 SLG，甚至于 AVG，我们都可以相信 SQUARE 公司出动“最终幻想”CG 动画制作组，绝对不辱使命。但足球游戏就难说了……纯视觉冲击力，SQUARE 公司会让玩家满意。但是作为足球游戏的开场动画，能否达到 KONAMI 公司“WE”系列的独特感觉，确实值得怀疑。现在登陆 http://www.playonline.com，可以看到一些 CG 动画的节选画面，但是从中我们很难找到感觉。但是也不能排除单幅画面难以表现真正效果的可能性。

如果“最终幻想”制作组真能顺利达到足球玩家的要求，那么就算为了这段 CG 动画，也建议大家买来收藏（毕竟是 CD－ROM 吗，D 的话没有什么问题的）。

超华丽的游戏画面

通过图片我们可以看到游戏时的画面效果非常好，就算是刚刚发售的《WINNING ELEVEN 6》也没有达到如

此的程度。画面的解析度非常高，人物刻画鲜明，相信那些大牌球星或者有特点的球员，我们都可以一下子辨认出来了。另外，在画面中带球队员头上会出现半透明的球员全名，这可是非常亲切的设定呢。有时候尝试新队伍，但对于球员有不太熟悉的时候，这个系统不会让玩家感到手足无措。

动手编成日本国家队

每只参加世界杯的国家队都要上报队员名额，总共有 24 人。这次 SQUARE 公司在本足球游戏中，为日本玩家加入了自己编成日本国家队的系统。相信这一系统的加入，会引起不少日本国家队的球迷购买本作。

不过遗憾的是，SQUARE 公司没有使用所有日本足球运动员的名单，而是选择了 36 人，这一点让人难以理解。

HIROSHI NANAMI
名波 浩

选择此人为游戏宣传用的日本足球队员是 SQUARE 的绝对失误！在最新名单中，日本队中并没有这位中场球员。反观 KONAMI 选择中山 雅史的确极具慧眼，因为高原 直泰的病情没有好转，所以特鲁西艾只好带有世界杯经验的中山 雅史出征。

机种：PS2　厂商：SQUARE　类型：SPT
媒体：CD－ROM　发售日：2002 年 6 月 6 日

…RLD FANTASISTA
幻想足球

直到时间的终结

机种:PS2	厂商:ENIX	类型:RPG
发售日:未定	价格:未定	媒体:DVD-ROM

深邃的宇宙,浩瀚的星空,时间对于这里没有意义,它仿佛是停滞了前进的脚步一般,凝固在星际宇宙间,永无终结……就在这样一个死一样沉寂的宇宙里,偏偏却有着孕育了无数生命的星球存在。在这些生命的概念中,时间奔走如飞,不经意间每分每秒便悄悄地从身边溜走了,于是所有的生命都在拼命努力拼命争取,希望能在有生之年为这个世界留下一些属于自己的烙印。有个别的生命难耐寂寞,偏又野心勃勃,于是便开始了战争,他们掠夺一切,妄图征服一切。还好命运是公平的,善良而爱好和平的人们不允许有坏人称王称霸,他们站了出来,在自己变成废墟的家园上,用无法撼动的正义去驱逐邪恶,保卫属于自己的那一片纯净天空。

宇宙历372年,邪恶的十贤者想要利用自己的能力来征服世界,可是有12位英雄前赴后继地结成了同盟,共同向十贤者发动了战争,善与恶的大火拼,最后以邪不胜正的结局告终。400年过去了,人们似乎早已忘却了战争,忘却了邪恶的存在……宇宙历772年,一场莫名的战斗揭开了故事的序幕。

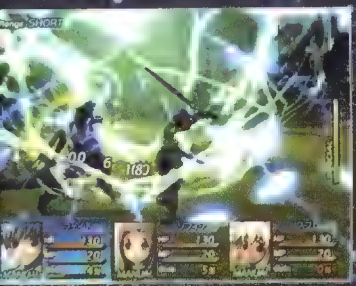
其时,银河联邦已完成了大约三分之一的宇宙探索,所有的人类达到了前所未有的团结繁荣状态,各种科学研究也空前的发达起来。主人公名叫费特(英文Fate,日文フェイト,命运的意思),是联邦中赫赫有名的纹章遗传学家——莱因戈德(Linegod,ラインゴッド)夫妻的儿子,受父母工作影响,从小对纹章遗传学便无师自通,热爱剑术,为人正直,自信心极强。费特有一个青梅竹马的好友——索菲娅(Sophia,ソフィア),她像对待兄长一样仰慕着费特,擅长纹章法术的使用。一次,费特与父母和索菲娅同去海达(ハイダ)行星度假,不料在海达却遭到了神秘宇宙军团的袭击,费特与父母失散,只得带着索菲娅一起逃到了避难所。途中,费特遇到了父母,不过神秘宇宙军团却集中火力向避难所展开了攻击,费特的父母双双罹难。强忍着刻骨的悲痛,费特担负起保护索菲娅安全离开的重任。

费特和索菲娅在避难所里遇到了同来避难的宇宙巡回旅行艺人——天真烂漫的少女索芙(Souffle,スフレ),她有着褐色的皮肤和银色的头发,举手投足都显得那么活泼可爱,

STAR OCEAN Till the End of Time

スターオーシャン3

星之海洋3



双手上那对系着红绸带的腕轮便是她的武器。三人一起开始了充满幻想色彩的惊心动魄的大冒险。

费特生活的世界，是一个文明程度极高的世界，到处都是高科技的产物，可根据最新公布的情报来看，费特又和一个名叫克里夫（Cliff，クリフ）的成年男子在一个像是中世纪欧洲的地方见面了，克里夫身高高达196cm，可身体反应却迅捷异常，是天生的格斗家。那个地方到处都是古典的风情，究竟是未开发的行星？抑或是时间倒流……？暂时不得而知，期待更新的报道！

另据开发者山岸功典先生和五反田义治先生介绍，本作的副标题——直到时间的终结（Till the End of Time），从字面上来看是这个意思，可实际上最重要的是为了强调"永远"这个词的深层次含义，从这点来看，副标题还包含有揭示游戏内涵的作用。

幻想水滸伝 III

GENSOSUIKODEN III

机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:RPG
媒体:DVD-ROM 发售日:2002年7月11日

《幻想水浒传3》先行体验～连载第一回

文/KONAMI特约作家——宫部 美幸

我是宫部 美幸,本行是专业作家,但是非常喜欢电子游戏,尤其是RPG。作为对自己水平非常自信的游戏女玩家,这次被KONAMI请来制作本专题,对于我个人是很愿意接受的,嘻嘻……这是众多"幻水"FANS梦寐以求的事情!

其实我本人的工作与游戏产业基本上没有任何的关系,也不过是众多狂热的"幻水"FANS之一而已。平时除了写作以外,就是和另外两个作家共同维护我们的网站"大极宫"(另外两人是'大泽 在昌'和'京极 夏彦')。今年年初,有一次更新网页的时候,我本人使用了"今周由女玩家发言"的标题。并在更新中提到为了更好的迎接《幻想水浒传3》,我已经把一代、二代和所有的外传都ENDING了……可能就是因为这段更新被眼光敏锐的KONAMI"幻水"制作组发现了,于是我就成为了玩家中的幸运儿!

最初的坦白

在32岁的时候,我本人才第一次接触到游戏的乐趣,到现在41岁刚过几个月,我这个欧巴桑(大婶)的游戏年龄还不到10年呢。想必有人会说:"噢!和我妈妈一样的岁数呦?!"对了,这就是《幻想水浒传》系列的魅力所在。我个人的话到这里就算完结了,下面有我自己预定的目标,至于是否能顺利完成,让大家来监督吧——

1. 尽可能的完全依靠自己努力来完成游戏。

2. 108星仲间,我不会在第一次游戏的时候就可以顺利得到。但这次也要认真地玩,尽量争取把108星的样子都见到。

3. 最重要的是我逐一寻找前几作的人物或是有关系的角色出来,那是我的根本目的!

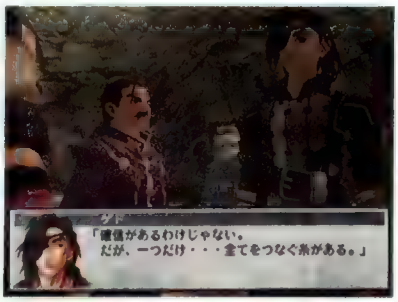
对我这个"幻水"迷来说,个人最期待可以在游戏里见到原来的"天孤星",我可是此角色的FANS!想想看,那流浪汉这么多年来到哪里去了呢?还是天天喝斥他的星辰剑吗?"天暗星"的"青雷"之名早已威震大陆了吧?战士村的年轻情侣开始幸福生活了吗?……许多都是我迫切想知道的!

马上开始游戏!这是现在充斥我脑海的唯一信息。于是在KONAMI公司职员的陪同下,开始了《幻想水浒传3》。

OPENING

一直以来,《幻想水浒传》系列就以极为秀丽OPENING动画和悠扬的主旋律音乐吸引玩家,这一回依然不会例外。动画在PS2上得到了近乎完美的再现。登场人物众多,我依稀可以感到,虽然距离前作时间已经15年,但很多人物都似曾相识,让系列的老玩家感动不已!音乐方面,有"姬神"先生的加入,使得原来就是强项的主题旋律达到了出神入化的程度。多处长音的表现,让听者不由得击节叫好。我本人就反复欣赏了数次,才进入游戏。

"NEW GAME"选择以后,就会出



现一直听说的选择人物画面。这回故事的进度是同一时间内，从三个主人公不同的视点来进行游戏。

一个故事的进行通过三个主人公的不同视点得到体验的这个系统，在游戏界是划时代的，但在小说中却很早就被运用了。比如在发生重大事件的时候，相关的人物在那个时刻分别在做什么，都单独得到描写。这就好象织网一样，一条条线组合而成一个大的故事流程。

不过小说也有缺点。那就是在同一时间可以无限地重复这样的描写，因为故事本身不会向前发展。因此在分别描写人物的时候如果设计失败的话会给人冗长的感觉。小说是作者自己观点的体现，而读者只是被动的接受者。从这点上说的话，游戏尤其是 RPG 游戏就好多了。因为可以体会自己培养角色的乐趣，即使多少次重复这样的操作也不会感觉无聊，真是很不错。

三个不同主人公，在选择上让人很头疼，到底要选择谁呢？作为玩家我也难以取舍了。突然脑海中有一个想法，是不是可以先选择一个，然后第二遍游戏的时候，再选择另一个！不过这种念头一闪即逝，冷静地想一想，游戏中不会一直按照这种表述形式继续的……这可能就是续篇的形式……

当我问 KONAMI 公司的职员时，他们却逃到制作《燃烧战车》的小组里去，看来我的猜测是有道理的呦。

我们先说说故事的发生地，一望无际的平原格拉丝兰德，各地分散着各个种族与国家。虽然杂志在介绍的时候没有提过，但是我相信只要是“幻水”的爱好者就一定知道这块肥沃的平原。我个人记得在二代中，地煞星与地奇星都是出生自平原格拉丝兰德。当然，这也只是我个人的记忆。讨厌的是，KONAMI 公司的职员为了逃避我的提问，还是没有回来，所以在这一点上没有办法证实和补充了。

在选择人物以前，又突然想到一直扮演贯穿游戏的天间星，不知道 15 年

后，英俊的小伙子能成熟到什么样子呢？

最后是选择人物的问题，既然是女性玩家，就选择 CHRIS 这位女性角色吧！她可是守护 ZEKUSEN 联邦的 ZEKUSE 骑士团团长。在前一次的战斗中代替因被突袭而死的骑士团团长和副团长指挥战斗，并取得了奇迹般的胜利。因为突出战绩而被指派为骑士团团长。绰号为“银之少女”。

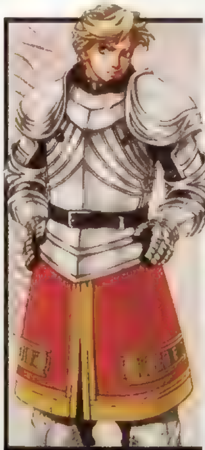
游戏一开始，在欧洲中世纪风格的街道中，一队骑士团正凯旋归来，接受沿途群众的夹道欢迎。走在队列最前头的是身着银盔银甲跨下白马的骑士团长 CHRIS。虽然她在用微笑回报群众的欢呼，但是内心深处却在对自己说：“骑士不是用来摆设的！”

CHRIS 是骑士团代团长。不过千万不要叫她带有女性称谓的称呼就是了，否则会遭到呵斥的，看来我们这位女骑士很在乎性别呢。尤其是她当上团长是因为在战役中团长和副团长都战死的关系。虽然她最后带队取得胜利，但就在两个人的葬礼还没有结束的时候就召开盛大的庆祝凯旋仪式，CHRIS 对此非常厌恶。

下回待续……

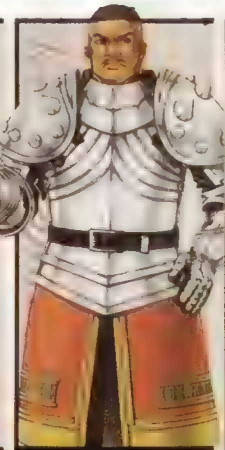
杰克：哈鲁莫尼亚神圣国边境警备队第 12 小队成员，使用自造大型火器，担任小队远距离支援，不爱多说话

究卡：哈鲁莫尼亚神圣国边境警备队第 12 小队成员，行动缓慢，但攻击力超群。不过缺点是过于喜好喝酒



博尔斯：ZEKUSE 骑士团团员，团长 CHRIS 的贴身侍卫，剑技优秀，被称为“烈火剑士”

帕西瓦尔：ZEKUSE 骑士团团员，团长 CHRIS 的贴身侍卫，出剑神速，被称为“疾风剑士”



莱奥：ZEKUSE 骑士团团员，重装备骑士，善于使用巨大战斧，责任感非常强

路易斯：ZEKUSE 骑士团见习骑士，编入骑士团就没参加过任何的战斗，缺乏真正的考验

NAME biohazard 0
SEASON/YEAR
AUTUMN 2002
CAPCOM

BIOHAZARD: condition that constitutes a threat to human beings, especially in biological research or experimentation.

导致生物危害的生物制剂，造成如传染性细菌或对人类构成威胁的疾病，尤指在生物学研究或实验中出现的现象。

The potential danger, risk, or harm from exposure to such an agent or condition.

危险来自面临于此类制剂或其状态的潜在危险、风险或伤害。

——美国传统辞典(双解)

BIO——前缀，表生命，生物

HAZARD——1：一种骰子游戏

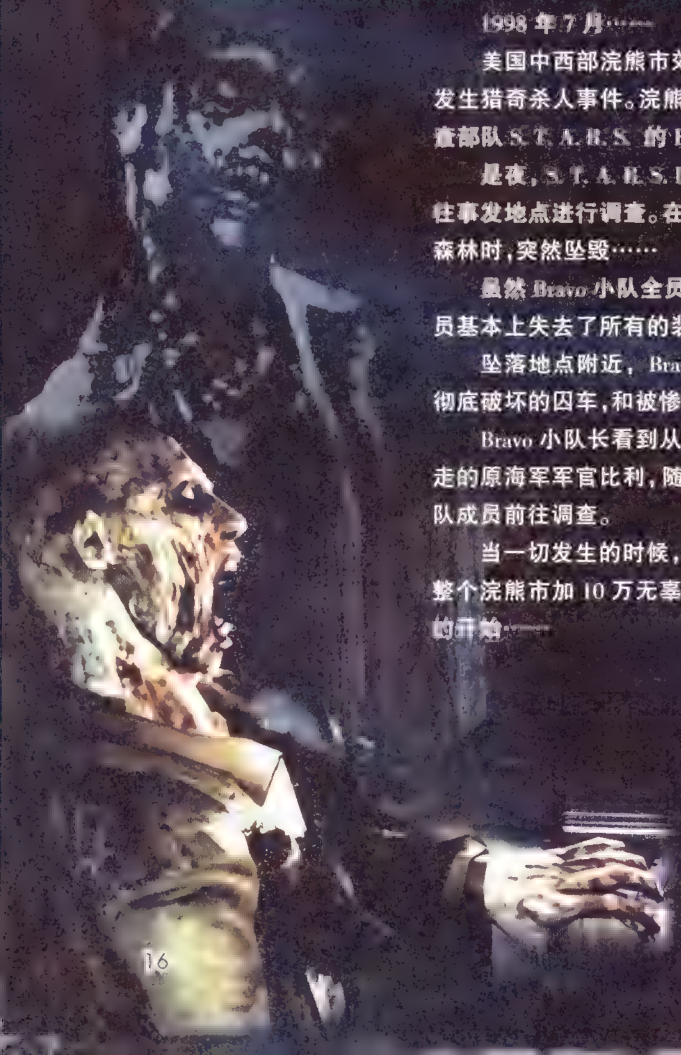
2：机会，偶然的事

3：危险，公害

——新英汉词典 增补本

BIOHAZARD：生化危机在英语中，是用来表示生化灾难的新词汇。是一种生物学的危险或生物学的特定状况，当其发生时会对人类或自然环境产生威胁，发生这种状况时称为生化危机。

——CAPCOM 官方解释



1998 年 7 月……

美国中西部浣熊市郊外阿克莱山地。连续发生猎奇杀人事件。浣熊市警察局投入特殊搜查部队 S. T. A. R. S. 的 Bravo 小队进行调查。

是夜，S. T. A. R. S. Bravo 小队乘直升机前往事发地点进行调查。在接近事发现场附近的森林时，突然坠毁……

虽然 Bravo 小队全员脱出成功，但全体队员基本上失去了所有的装备。

坠落地点附近，Bravo 小队成员看到了被彻底破坏的囚车，和被惨杀的海军宪兵尸体。

Bravo 小队长看到从护送车向公园方向逃走的原海军军官比利，随后小队长立即指示小队成员前往调查。

当一切发生的时候，谁也没有想到这将是整个浣熊市加 10 万无辜市民步入毁灭倒记时的开始——

预定 2002 年夏～秋发售的《生化危机 0》，从故事时间上看，是整个“生化危机”系列的序幕，浣熊市悲剧的乐章从这里开始第一个音符。

对于这款游戏，“生化迷”们也是期待了许久。毕竟这是由人气度极高的 Bravo 小队随队少女医护——蕾贝卡领衔的作品哟，这位妹妹在重新制作的《生化危机》里，变得更加可爱了！在后面的制作秘录中，有《生化危机》制作小组对制作蕾贝卡时候的思路，蕾贝卡的 FANS，请跳过以下章节，直接进入后面的秘录部分。

在该作中，客串的男主角比利也是背景极为复杂的角色，这位被指控无辜杀害 23 人并被判处死刑的海军少尉，身份极为神秘，值得玩家们关注。从“生化”系列的副角色一贯传统来看，估计比利难逃厄运的，能否享受到 3 代救助吉儿的卡洛斯一样的待遇，我个人认为那要看总监督“三上 真司”决定剧本那段时间的心情了。

新加入的系统

搭档切换

也许是因为当初《生化危机 2》的极度成功；也许是因为这次的舞台是狭小的火车车厢；也许是因为想让游戏更加扣人心弦……其

实对我们玩家来说，管他是因为什么，反正这次游戏添加了这个系统，大家还是先了解一下为好。

简单解释就是两个角色共同进行游戏，比当初《生化危机 2》的利昂篇和克莱尔篇更加互动。当你控制蕾贝卡的时候，比利处于理论上的停滞状态，可以被敌人任意攻击，直到你切换回来控制或者他死去，反之也是相同。两人之间，通过互换道具来破解迷题，或者开启机关，甚至共同对敌。

如此的新系统，不知道玩家怎么看，不过有《生化危机 2》在前，怎么说这次也只能够是 2 代系统的强化版本而已。

道具配置系统

时空箱不存在了！其实说实话，从《生化危机 维罗尼卡》开始，我们就可以感觉到，一直陪伴我们的时空箱在渐渐减少出场次数。尤其是到了 NGC 版重新制作的《生化危机》里面，更能明显地发现，时空箱这在游戏中唯一给玩家不真实感的系统，正在被 CAPCOM 所渐渐取消。

这次好了，游戏的感觉的确是真实了，但相对于一大部分玩家来说，可就有点痛苦喽。道具一旦过多，又没有当初体贴我们的时空箱，天那！这将是个难以想像的冒险。

话说回来，关于这个系统的解释目前还很不完善，只知道是两人可以把道具放置在地上，让另外一人取得。这样的话，在解密和开启机关上，相对来说，变化就会得到一定提升。

附带《生化危机》制作秘录

NGC 版《生化危机》得到了日本游戏业界的一致好评。虽然我们玩起来，游戏的画面切换时会出现极为恼人的停顿，让游戏的连续性受到影响。但总体来说，CAPCOM 这次的确是很下功夫，从下面节选的《生化危机》官方网站上的制作访谈，我们可以深入地了解这部作品的完成过程和其中鲜为人知的秘闻，同样我们也可以看到《生化危机》系列制作组成员最真实的一面。

★真实感的恐怖是怎么创造的★

讲述者总画面监督：片贝 直纪

代表作——《生化危机 3》

在初期绘制背景的时候，我比较在乎的是："不能做出死气沉沉的画面！"换言之，不要做出像相片似的画面，而是要做出"好象随时会有什么东西窜出来！"的效果。

过程中最难的就是要如何表现出恐怖。三上 真司监督从一开始看我绘制的背景就常常直接了当的说："只是漂亮而已，并不恐怖！"

因为我们两人的喜好与感觉都不同，所以我觉得意见会常常相左也不稀奇，但是三上监督对很多张画面里恐怖面的思考方向都很敏锐，总是毫不留情地指摘我，所以我心中给他贴上了"顽固男"的贴纸。（这不是否定他，其实我认为我们俩都很顽固）可是我想最后三上监督还是真的低头，让顽固的我放手去做了。

只是把初代《生化危机》重新随便做做，我可是不干的。假如只是要做的真实，现在的硬件支持和技术支持，不会困难。但要表现出空气的流动，空气的震动，寒冷与温暖，还要把这些表现放在画面适当的地方，再有就是以光影来烘托出人物与怪物的存在感。这几点就是这次的目标，也就是我所理解的三上监督说的"真实感"。

★人物设定上的秘密★

角色设定：吉村 健一郎

代表作——《生化危机 3》

Chris

CAPCOM（不知道为什么？）对于手臂的肌肉特别讲究，当初让我重做了三次才做好。

对于衣服皱折的处理遇到困难的时候，总是盯着街上行人裤子皱折的线条看，职业病。

Jill

Jill 的脸我们尽量做的接近模特儿的脸，再加上一点她自己的特征，这样我觉得会比较有个性。

对于身材，是三上监督与我的喜好大战。最终是充分揉合了双方意见。

胸部下的带子，是为固定肩部护具追加的装备，在不延长的情形下增加细节描绘。这带子也有强调胸部的目的。

Wesker

把初期 Chris 的装备服装全部改成黑色，Wesker 的雏形就出来了。和 Barry 一样，要找 Wesker 的模特儿也很麻烦，没有有个性的脸。从原本的脸加以大幅改修，就做出了很有 Wesker 感觉的爬虫类脸。虽然在玩游戏的时候看不到，把墨镜拿下来的脸也是很帅的喔。

Rebecca

容貌经过大幅改修，几乎原来模特儿脸的痕迹都不在了。不过基本上是以实际存在的人为基础，再加工出来的，我认为真实感做出来了。

总之，是以："无论谁看到都会觉得可爱！"为参考来做的。Rebbeca 的疯狂 fans 也是很多，而且这次的设定还要在《生化危机 0》里作为最终形象，在制作的时候我们也是感到这些压力。

这次的 Rebecca 为《生化危机 0》做了（游戏的）原则性的设计，有点辛苦。我们拿下了头巾和耳环（背上的红色十字也是头大的部分）。

★Gamecube 可以做出什么★

视觉效果总监：桥本 佑介

代表作——《生化危机 3》、《鬼哭》

游戏没有系统制作前，我们制作的对外公开的那几段背景动画相当美丽，外界评论也都认为气氛营造非常好。

之后制作组里出现了如此的情况：

"那我们从开始就全部用动画表示吧？"看这些自己精心制作的动画，成员们无视主机的能力，心中的梦想开始膨胀……当时大家的心情我很了解……

随后被外界夸奖冲昏头脑的成员们，还有更加过分的思路：

当组员们拿着 v8 开始拍摄游戏素材的时候……

"我们用电影合成特技那种蓝幕的方法来合成吧！？"

"干脆游戏过程全部制作成类似电影的表现手法？"

"这不是挺有趣的吗？"

"技术的话，不担心吗？"

"现在什么技术没有呀？！"

组员们的呐喊我都听到了……一阵恶寒在我身体里游走……

血的表现

"感觉起来像是红色的玻璃纸？"监督对制作的样本说。

"加点光泽不好吗？"新来的说。

血是本游戏中一直会见到的记号，假如做得稍稍有点偏差，就会让整个游戏感到不对劲。

在《生化危机》里面，血的表现是最重要的课题。三上监督对血的要求是：

"看起来要是真实的，可是在游戏里面要淡化表现，喷溅出来是绝对不行的！不能让任何游戏者有嫌恶感，这是底限。"

在游戏里面有些地方会用血来造成冲击感，可是不会满满的到处都是血，只会在地板上，或者是弄得若隐若现来烘托恐怖的高潮，然后把血流的方向弄得夸张一点，让人感到震撼。为此关于液体的流体表现，我们也花了点时间去研究。

★丧尸的声音是声优的配音★

声效总监：森 敦史

代表作——《恐龙危机》

《恐龙危机 2》、《逆转裁判》

《生化危机》我首先考虑到的就是要沿袭它独特的空气感（弥漫在空气中的恐怖感）。

敌人的声音

这一次我们与好莱坞的音响效果公司 soundelux 共同制作，在制作开始之前我们得先让他们了解游戏性与敌人的特征，为了这个原因我自己就很频繁的往来好莱坞与日本之间。

当时我特别向他们一再声明的一个特征：

"只听的到声音，可是敌人却还没出现！"这种状况之下，玩家能够只听声音（呼吸声或脚步声等）就能判断这是什么敌人，以及敌人所在的位置。

实际上是我告诉 soundelux 的工作人员敌人的声音该是怎么样的——

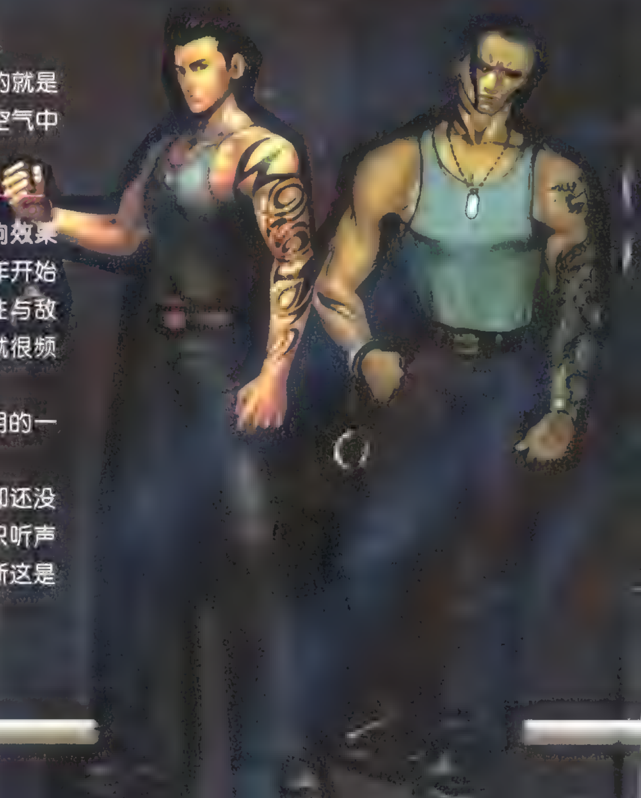
Hunter（猎食者）的动作在动静之间是有点差距的，必须要高明的表现这一点。在它普通待机时的呼吸声与脚步声我们以低音为主来制作。反过来说，它见到了主角之后就会立刻像豹一样敏捷的攻击，那么攻击时的声音我们就调整成不会超过生物能发出的范围的狂暴的高音。当然，我们在攻击声之中，很生动的加入——玩家一听就有"听到这声音，不小心就会完蛋！"的觉悟。

关于丧尸的声音，我很难向 soundelux 的人说明，于是自己示范发了几声，结果对方说还是不了解，最后决定找声优（配音人员）。

丧尸光是声音就用了 1000 种以上的素材。这次的游戏里面出场丧尸超过十种，我们根据各自的特征加工声音来符合他们的形象。我们在取得平衡方面很注意，不能弄得太激烈也不能弄得很愚蠢。

最后做出了很有凝聚力的声音。

soundelux 公司——是设立于 1980 年代初期的音响效果公司，这家公司在业界是拥有许多优秀成绩并很有名的公司。现在改名为 DMG（Design Music Group）。代表作品有《生于七月四日》、《刺杀肯尼迪》、《变脸》等等。



★我要去巴西种咖啡豆★

首席程序师：本家 秀成

代表作——《生化危机》

《生化危机 2》、《生化危机 3》

团队组成与监督

2000 年后半年，公司将现有《生化危机》团队的成员集合在会议室里，宣布将以 Gamecube 为硬件，重新制作《生化危机》，接着就是宣布："监督将由三上先生来担任！"

当时大家就议论纷纷。

"重新制作？"

"监督是三上先生？"

"啊……这样工作会很辛苦……"

这时候，老实说我心里有点高兴，"《生化危机》、三上的话，还有可以再发挥的地方……"

不过不管怎么想，听说要做成两片装，也实在很突然……

"不能做一片吗？"就算我很试探性的这么问，也只能从监督那里得到斩钉截铁的回答："要做成三片也行，一片休想！！"

就在这种答案之下工作展开了。

硬件研究与动画背景

既然决定了是 Gamecube，为了了解它能够发挥到什么地步，硬件的研究展开了。除此以外因为游戏大部分都要使用动画背景，所以其它方面的研究只好都交给别的成员了。

事实上是怎样呢？其实最初小组也只有 4 个人，要兼顾到研究与制作两方面实在真的是很辛苦……

虽然动画背景还没有做到一个有系统的成果，可是三上监督看到发表时观众人山人海的样子，豪气万千的公开说"做的不是很棒吗！？接下来也要这么搞下去！！"

说起来，就好象是被强迫的一样，我心里七上八下的……不过到最后还是做到了（虽然玩家看起来是理所当然的）。在这里还要感谢任天堂的多方帮忙，真的谢谢。

辞职和新的员工

2001 年春天到秋天，我觉得春暖花开的时候，一个老成员留下一句话："我要去巴西种咖啡豆！"之后辞职了。

四月过了一半，有个"老江湖级"的新进员工（以前做过不少游戏）加入了团队。他以前参加制作过初代《生化危机》，就像是"生化危机活化石"一样。

到了夏天，《鬼哭》、《逆转裁判》、《black black》，这几个游戏的工作结束了，从各自的小组里一共又来了 6 个程设，最后我们总共有 11 个程序员了。

制作过程中的情况

讲到制作室里面的最真实情形，其实就是一堆人在那里胡说八道。

"把鲨鱼的身长做到 8 公尺……"

"混蛋！那放进水槽就动不了了！"

"红色猎食者的速度加到三倍！"

"你不是认真的吧……"

这些也不知道是不是开玩笑的话总是充斥耳边。

姑且不说这些只是停留在口头的东西，在做流血画面的那时，我们抱着"血啊！哗啦哗啦的流出来感觉真好！！"这种想法来做，结果最后就被监督淡淡的一句："血流得太多了。"击沉了——

那是我们制作过程最快乐的一段时光，也是增加人手后，"赶工暴风雨"开始前的最后一刻宁静。

就因为是"生化"

差不多夏天也要过去了，此时工作已经进行到了"试玩"部分（敌人的行动，房间里的动作等等），为了不要让游戏的方向错误，以及为了分配工作，我们把半成品烧成光盘，就可以像成品一样的游玩。

然后，10 月份与 11 月份的 ROM 里，洋馆大部分都已经完成了，当我觉得"看起来应该可以在发售期限内完成的样子吧……"的时候，三上监督验收之后说：

"生化危机不只是这样……"

的确，是不该只有这样……

接着，三上监督决定——"别墅内要进行大变更！"

变更？！……来得及吗…………

监督："就因为是'生化'所以……"

——………

同时丧尸也被要求大幅修正。暴走丧尸就是这个时候做出来的。12 月变更的部分大部分是房间，最后总算也是做完了。新年只放 31 – 2 号的假！

你把我当白痴耍呀

程序员全员放假回来之后，就又在一起共同生活了两个月。这时候大家又流行感冒，印象中（感冒）应该也（好不容易）差不多都好了吧……

期间的事情因感冒都忘记了……

到最后，我们完成制作以后，将成品交予监督。没有想到的是这次监督毫无意见？！突然卸去重负的我没来得及将消息传达，就倒在椅子上休息了。

在迷糊的时候，一位程序员的后辈很直接地过来问我："真的做完了，没错吧？？？"

我没多想就回答道："嗯…算做完了吧……"

他立刻回答我："你把我当白痴耍吗！！？"

当时我有点糊涂，后来想是因为年前发生的大修改事件，让新人不敢相信这次游戏完全通过监督的审测……■

约定之地 Riviera

7月12日BANDAI将发售一款全新的WonderSwan手掌机，名字叫做"SwanCrystal"水晶天鹅。SwanCrystal严格来说并不算是一款全新的掌机，因为它的外形和硬件依然沿用了WSC的设计，只是将以前WSC的液晶屏幕换成了效果更加出色的TFT反射型液晶，该种液晶通常用于笔记本电脑以及PDA上的显示部分，TFT液晶屏具有色彩鲜艳，反应时间快的特点，这样可以使游戏画面更加艳丽，即使在高速卷轴中也不会产生残像。该主机售价定为7800日元，依然比GBA便宜，另外从6月1日起，老的WonderSwanColor的价格将从原来的6800日元降至4800日元，降幅高达2000日元。为了配合水晶天鹅的发售，BANDAI在7月份将有四款大作推出，它们分别是：《妖精战士～机神复活》、《前线任务》、《one piece》和本次将要介绍的《约定之地～Riviera》，《约定之地～Riviera》的发售日已经确定为7月12日，也就是说，它将作为水晶天鹅的首发软件出现，下面我们就来看看这款游戏究竟有什么与众不同的地方。

《约定之地～Riviera》充分利用了全新TFT液晶屏带来的华丽视觉效果，可以说是一款为水晶天鹅度身定制的游戏软件。相比以前的WSC游戏，《约定之地～Riviera》在画面上要鲜艳和华丽许多，即使和GBA相比也毫不逊色（BANDAI官方宣布这个游戏将是自手掌机开发以来画面效果最为华丽的一款）。

《约定之地～Riviera》是一款带有浓重魔幻色彩的场面宏大的RPG游戏，玩家将扮演被神界驱逐的"告死天使"与妄想毁灭世界的"魔之地狱火"展开殊死的战斗。另外游戏的系统不同于一般的RPG游戏，它采用了全新的"Easy Trigger"系统，相当容易上手。玩家不用在地图上到处寻找同伴和线索，只需按照画面上的提示按动对应的按键就可以完成绝大部分动作，再也不用为了寻找某件道具或同伴而四处奔波了。

漫长的神魔之战即将终结之际，神净化了魔界，并将隶属于魔族的精灵们安排在约定之地Riviera。然而与此同时魔神地狱火复活了，曾参与过神魔战争的告死天使Ectbel带领着他的精灵伙伴们向魔神发动了最后的挑战。

Ledah

神枪罗莱拉依的守护者，失去感情的告死天使。

Ectbel

主人公。神剑艾克赛力昂的守护者，失去翅膀的告死天使，经常和使魔猫Rotbe一同出入。

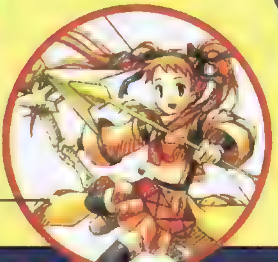
Cierra

居住在Riviera，司职智慧的12精灵族之一，在她身上究竟会发生什么事情呢？

Serene

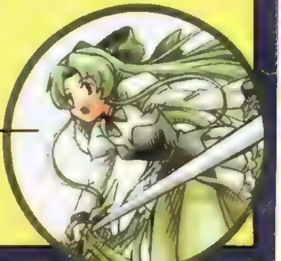
司职勇气的12精灵族之一，如果让她成为仲间的话，会有什么样的结局呢？

Rothe



Lyuri

司职幸运的12精灵族之一，随行动与会话的不同可培养感情。



Fiaa

司职正义的12精灵族之一，如果和她谈恋爱的话，应该是一件非常有趣的事吧。

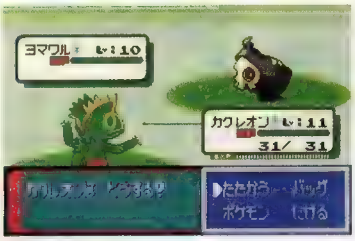
口袋妖怪 ADVANCE

机种:GBA　厂商:任天堂
类型:RPG　价格:未定
发售日:2002 年预定

如果谈到掌机上最受欢迎的游戏，相信大家一定会毫不犹豫地说出《口袋妖怪》的名字来。本游戏从 GB 时代以来，每一款都能够引发抢购狂潮，其系列累计销量更是达到了上千万的天文数字，不仅仅是在掌机领域，甚至是在家用机领域也很少有能出其右者。《口袋妖怪》系列对于任天堂来说则不仅仅是一部成功的游戏那么简单，它可是说是担当了任天堂复兴大业的一颗重要的棋子！在 N64 销售不如人意的时候，口袋妖怪带动了 GB 和 GBC 的第二次热卖，并且将热度迅速扩散至全球市场。除了游戏本身，和口袋妖怪有关的一系列周边产品如玩具、饰物、动画、人物版权也是热卖不断，其创造的市场价值足以使任天堂赚得盆满钵溢。当然，口袋妖怪最重要的意义还在于使任天堂早在 GB 时代就奠定了掌机市场无法撼动的霸主地位！

早在 GBA 推出之前，就有不少人预测和 GBA 同时发售的游戏中应该少不了口袋妖怪的影子，但是直到现在，任天堂依然迟迟不肯打出手中的这张王牌，也许王牌需要在最关键的时候使用，而现在任天堂终于决定要出手了！毫无疑问，本次口袋妖怪的推出必将带动 GBA 新一轮的销售狂潮。

在本次的情报中，任天堂首次公开了战斗画面和女主人公角色造型。从公布的画面来看，游戏的画面素质并没有太大的提高（和 GBC 画面相比），除了色彩鲜艳一些之外，并没有感觉到 GBA 机能给人带来的震撼效果，希望这只是开发中的画面，在游戏正式发售时效果会更加华丽。另外在本次公布的画面中虽然没有看到超人气妖怪皮卡丘的身影，不过倒是发现了一个新的妖怪"卡古莱恩"，这个妖怪长相酷似"恐龟"，是去年公映的口袋妖怪剧场版中新加入的角色，看来本次新作中的妖怪还是十分令人期待的。

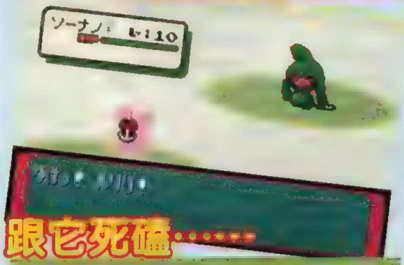


新妖怪"卡古莱恩"登场

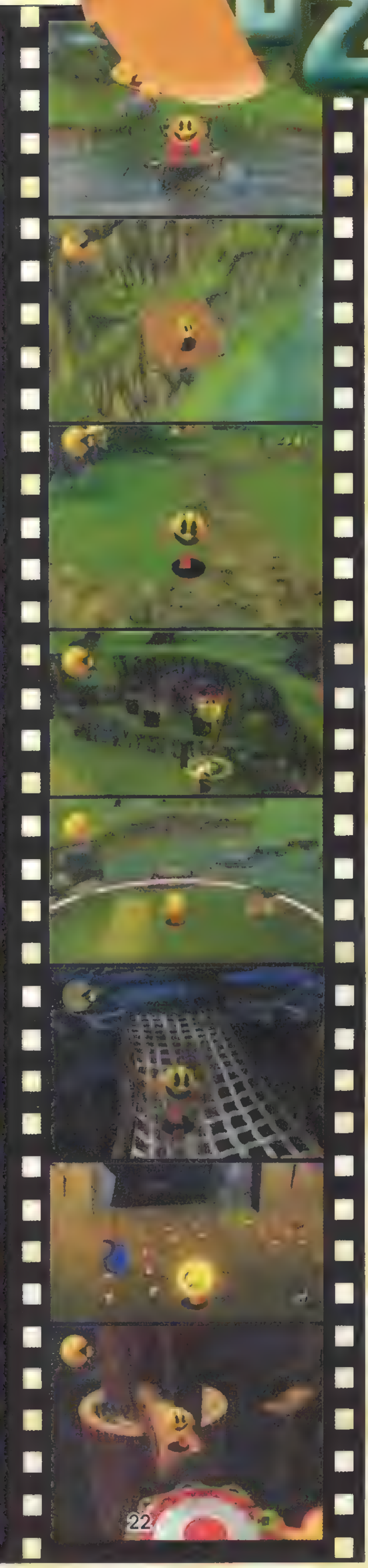
本次还公开了游戏中另一名女性主人公角色，该角色第一次登场是在《口袋妖怪～水晶版》中。在游戏中选择男主人公或是女主人公都会给游戏带来一些变化，不过究竟两者有什么差别目前还不能确定。

遭遇妖怪，战斗开始

男主人公在野外碰上新的妖怪，于是一场战斗不可避免地展开了。主人公眼见形势不妙，立刻扔出怪物球，召唤出妖怪与之死磕，自己则在一旁哼着小调:"有怪兽！有怪兽！……跟着我……"



吃豆 PAC-MAN WORLD 2

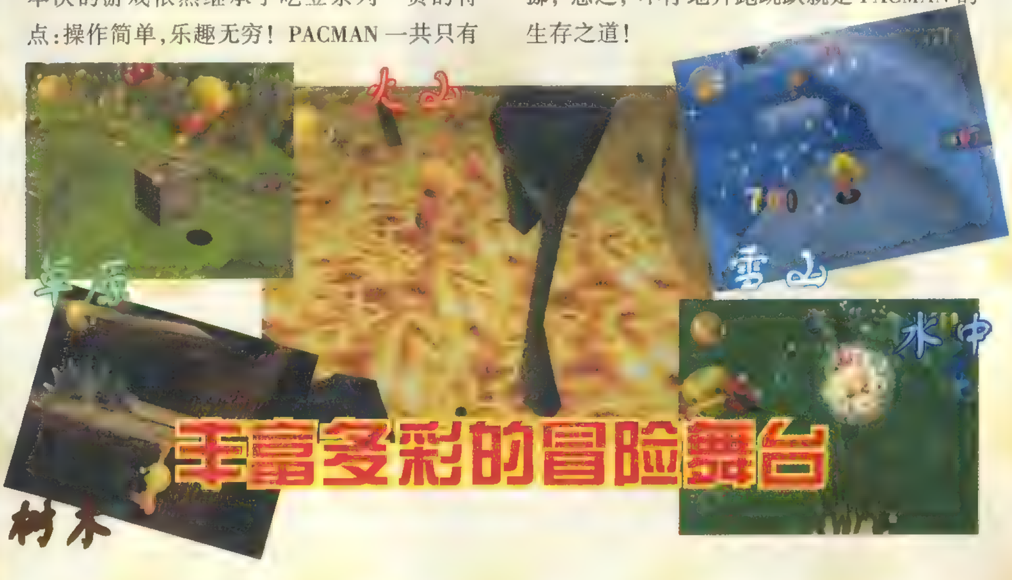


最早接触 PACMAN(吃豆)这个游戏是在小学的时候，当时在一台苹果电脑上看到了这个游戏就忍不住亲自上阵体验一把，没想到这一体验就是整整一个下午。虽然游戏的画面在现在看来十分简单，但是在当时却使我震惊不已，到现在还记得当 PACMAN 吃掉宝物反过头来追逐怪物时的爽快心情……许多年以后，才知道 PACMAN 是由日本著名游戏厂商 NAMCO 制作的动作游戏。

本次在 PS2 上全新制作的《PACMAN WORLD2》是为了庆祝吃豆诞生 20 周年而专门制作的《PACMAN WORLD》的续集，无论是画面还是游戏性相比前作都有很大的提高。不知道大家有没有接触过 NAMCO 制作的另一款 ACT 游戏《风之克罗诺亚》，本次的《PACMAN WORLD》从画面风格上就和它十分相像，由多边形构成的世界加上造型夸张可爱的人物完美地再现了吃豆那种轻松幽默的特点。

虽然从画面上看和原始的吃豆有着极大的区别，但是游戏的规则还是老样子：操作 PACMAN 躲避敌人的攻击，同时吃掉散落在各地的金币。如果能够吃掉足够数量的金币，还可以回到 PACMAN 村中去重温一下当年的名作。在 PACMAN 的村庄里设置了街机游戏厅，这些游戏机其实就是 NAMCO 以前制作的吃豆系列游戏，真是十分令人怀念啊！本次的游戏依然继承了吃豆系列一贯的特点：操作简单，乐趣无穷！PACMAN 一共只有两个基本动作：跳跃和前冲，虽然动作简单，但是在游戏中却有无穷的变化，面对怪物追逐时需要埋头冲刺（当然送到嘴边的金币还是要一口吃下），在遇到障碍时需要闪转腾挪，总之，不停地奔跑跳跃就是 PACMAN 的生存之道！

机种:PS2	厂商:NAMCO	类型:ACT
发售日:7 月 25 日	售价:6800 日元	



机种:PS2　厂商:EIDOS/ARTOON　类型:ACT
发售日:2002 年 7 月上旬预定
价格:6800 日元　媒体:DVD-ROM

是 EIDOS? 真的是 EIDOS?！我没看花眼吧，这可是 CLOUD 最欣赏的欧美游戏厂商之一呢，原因嘛，当然是《古墓丽影》喽（CLOUD 可是曾经被无数人尊称为“古墓大师”哟～）。正在脑海中不停幻想着她该有什么样的表现时，又一小行文字映入我的眼帘：ARTOON，这是什么？仔细一看方才醒悟，ARTOON 是 EIDOS 在日本的一个制作小组，其名称“ARTOON”其实取的是“ART(艺术)”和“CARTOON(卡通、动画、快乐、开朗、健康)”二者共同的含义。这个小组以前曾制作过在日本以外的国家极为畅销的游戏，现在又开发了这款原创本土游戏——《捉鬼记》，别人怎么评价我不管，我肯定是一定要玩儿了。

游戏的画面比较倾向于美式风格，人物形象较为粗犷。故事讲述的是一个捉鬼专家（其实是恶鬼猎人啦，不过 CLOUD 突然想到了《捉鬼专家》这部周星驰的电影而临时篡改的名字，呵呵～～）乔治（ジョージ）在接到他青梅竹马的朋友——阿莉茜娅（アリシア）的电话后，飞赴欧洲，并开始在一幢闹鬼的别墅之内冒险的故事，也许，阿莉茜娅和这幢别墅还有着千丝万缕的联系——

主人公乔治有一套捉鬼专用设备（怎么跟任天堂的路易似的）——头戴式鬼波接受器、鬼形窥视仪和一把类似渔枪四爪摄魂梭(此名称纯属自创，如有雷同纯属巧合，谢谢～)，另外还有一只净化桶，利用电脑分析被捕捉鬼魂的各项资料，了解它们的死因，有冤的申冤，有仇的报仇……

在别墅当中出现的鬼魂大约有 200 种，每种都有自己的名字，捕获之后便可获悉其悲惨的过去。全部游戏共分 9 关，虽说数量不是很多，相信流程应该不会太短。像这样的恐怖类的游戏，目前似乎颇受好评，比较典型的是 PC 上的《鬼屋魔影》、PS2 上的《ZERO》、NGC 上的《路易的公馆》，不知她能够在日本有什么样的成绩。不过就个人意见，因为本作采用美式的画风，加上全程的英文配音和日文字幕，也许不是很容易打动日本玩家的心，当然，《生化危机》系列是例外。

神机世界
EVOLUTIA

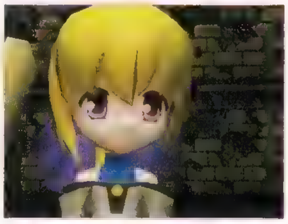
主人公 马古·朗恰

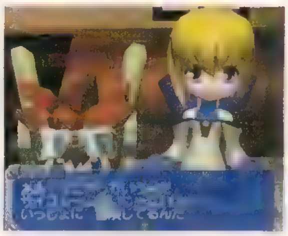
机种:NGC	厂商:ESP/STING
类型:RPG	发售日:7月26日发售预定
价格:6800日元	媒体:8cmDVD-ROM

最初在DC上发卖的本作是DC初期为数不多的RPG之一，它以清新有趣的风格和可爱搞笑的角色设定曾经吸引了不少玩家的注意。由于一代的热卖，使得其续作再度登陆DC，并且同样获得了不俗的业绩。NGC版的《神机世界》作为一款一代的接续篇游戏（编者按：其实和移植也差不了多少……），不但完全继承了原作的风格，还在其原来的基础上大幅增强了游戏的画面，修正了许多的事件分支选项，并将游戏的平衡性重新调整，还有，在迷宫中的探险也加强了不少。总之，也许你在拿到这款游戏的时候根本看不出来她和原来的版本究竟有何相似，也许，她就是一款全新制作的游戏也说不定……

游戏的主要任务是在古代遗留下来的遗迹当中搜寻各种贵重的宝物，本作的世界在几万年前曾拥有过极度辉煌和发达的文明，不知什么原因毁灭掉之后，为现在的这个世界留下了大量的遗迹和宝物。有这么一种人，他们因为持有名叫"サイフレーム"的道具而被人们称为"冒险家"，这类人靠挖掘遗迹当中的宝物谋生。本作的主角是著名冒险家族"朗恰（ランチャー）"的继承人，名叫马古（マグ），年轻的他一直有一个梦想，那就是要做一名完全超越自己父母的伟大的冒险家，为了实现这个目标，他与一名神秘的少女莉妮娅（リニア）日复一日地在遗迹当中探寻，都希望可以达成自己的梦想。

在游戏中，有一个名叫"ソシエテ"的考古研究机构，其存在主要是为了调查研究各种古代的文明。主人公马古可以先来这里接受前去遗迹调查的委托，然后进入遗迹冒险，不断搜查各式宝物，最终完成委托的任务，返回ソシエテ后即可从那里得到相应的报酬。另外，其他宝物也可在此卖个好价钱，如此一来，资金就不用愁了。如果不卖钱，也可将某些道具加工成其它的道具，说不定会有更好的东西出现哦~~





切茵·冈

派帕·博库丝

格莱·耐伊德

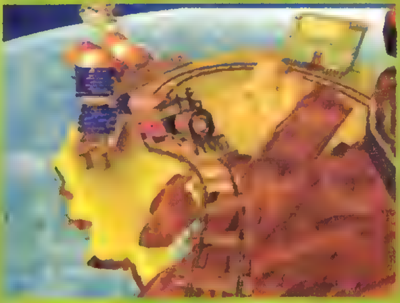
莉妮娅·嘉侬

迪斯尼魔法乐园

Disney's マジカルパーク

不知是否由于《王国之心》的热卖使各大游戏厂商看到了迪斯尼动画人物带来的巨大潜在市场，HUDSON继SQUARE之后也宣布推出一款以迪斯尼动画人物为主人公的游戏《迪斯尼魔法公园》，不过与《王国之心》不同的是该游戏以NGC为开发平台，并且游戏类型也变为了动作类。

游戏的画面一眼就可以看出是任天堂主机游戏的风格：人物造型可爱，场地颜色鲜艳，气氛轻松有趣，虽然可能会让人觉得有些偏向低龄化，但在玩过了太多的血腥打斗的游戏之后，转过来体验一下这个小品风格的游戏，也是别有一番风味。单就画面而言，本次HUDSON可以说是学到了任天堂的九成水平，如果能在游戏性和操作手感上也能达到这样的水平，那么本作无疑将是近期十分值得期待的动作游戏。



关于游戏中的角色相信不用多说，米老鼠，唐老鸭都是风靡世界的卡通人物，那么在游戏中他们会有什么样的表现呢？本作最大支持四人同时游戏，大家可以在六个迪斯尼人物中选择一名角色前往魔法公园，展开梦幻般的冒险。正如游戏的标题，本次的舞台设定在一个美丽而又奇妙的魔法公园中，魔法公园包括8个独立的小岛，每个小岛又有自己特有的风光。比如被茂密丛林覆盖的“野生动物园”岛，在这个岛上随时都会跑出不知名的怪兽；“山地”岛上虽然没有森林，却有一条蜿蜒曲折的盘山铁道，乘坐火车上下山又是另一番滋味；在充满科幻色彩的“未来镇”上，除了各种稀奇古怪的机器之外，还有一个巨大的航空港，不愧为一个高科技的岛屿……

除了正常游戏之外，在《迪斯尼魔法公园》中还隐藏着许多迷你游戏，它们的存在使本作乐趣大增，有时候几个新鲜有趣的迷你游戏甚至比游戏本身更加吸引人。

机种……………………NGC
厂商……………………HUDSON
类型……………………ACT
发售日…………………8月
价格……………………未定

明星在这里集结

PROJECT VENUS

维娜斯计划

机种:PS2　厂商:NAMCO

类型:RPG　发售日:未定　价格:未定

在PS2发售初期NAMCO曾推出了一款很有新意的战略RPG游戏《莫尔莫苏~7~骑兵队》,该游戏采用军团编制的半即时回合制模式,使得游戏的感觉十分紧张刺激。但是可惜的是,该款游戏虽然系统很有创意,却没有获得很大的好评,游戏的销量也只能用差强人意来形容。作为NAMCO在PS2上推出的第一个RPG作品,《莫尔莫苏~7~骑兵队》拥有相当完整的世界关设定和系统设定,绝非一款粗制滥造的作品。对于前作并没有受到玩家的一致好评,NAMCO相信也始终耿耿于怀,在事隔两年之后,NAMCO再次推出了基于"7"系统的该系列最新作《维娜斯计划》,本作是从一个毁灭世界的预言开始的……

STORY

在一个不明来历的预言中提到:在千年到来时,会发生一场毁灭世界的灾害……虽然人们对于这个预言的真实性不敢确定,但是在999年举行千年祭的前夕,一股不安的气氛仍然在人们心中渐渐扩大。

主人公布莱德一直过着安定平稳的生活,但是随着女神阿丽亚的出现使得他再也无法继续以前的生活,等待他的将会是数不清的战斗。

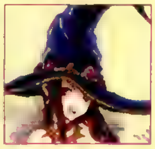
布莱德从阿丽亚口中得知自己居然已经活了100多岁,早在100年前,阿丽亚赋予了布莱德不老不死的生命,并且命令他在100年后去阻止预言中的灭世灾害发生。对此,布莱德将信将疑,但是当大批魔物出现在街道上滥杀无辜的时候,布莱德义无反顾地踏上了拯救世界的除魔之路。

长时间的战斗使布莱德体会了各种相识与分别,并且也增长了经验,但是阻止预言的道路依然漫长曲折……

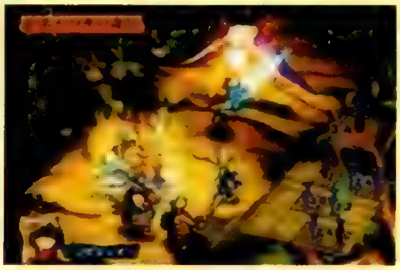
Character

布莱德:某乡村街道自卫团的领导者,虽然表面上看只有18岁,但其实际年龄却已经超过了100岁。由于之前的不老不死事件使得他不由自主地卷入了避免灭世之灾的任务当中。为了寻找避免灾害的方法,布莱德和阿丽亚在世界各地游历,经历了无数次战斗。

阿丽亚:出现在布莱德面前充满神秘感的美丽女神,曾经赋予了布莱德不老不死之身,并且命令他担当起阻止预言的重任。由于阿丽亚拥有永恒的生命,因此对于他人的性命并不十分在意,正因为这点他也多次和布莱德发生冲突。

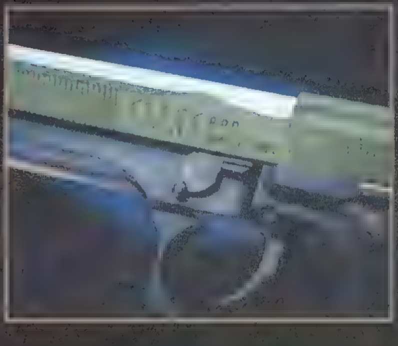


薇薇:纠缠布莱德的神出鬼没的大魔女,她妖艳的魅力和不受约束自由奔放的行动时常会给周围的人带来无尽的麻烦。她拥有强大的力量,仿佛是一种超越时间的存在,但是,她接近布莱德的真实目的却依然是个迷。



伴随最新危机闪亮登场——武士之刃！

S.T.A.R.S.队员们的防身利器！！



国内市场导航

北京

最被看好的，还是 PS2。当初她的老前辈 PS 就基本上打败了其余所有的竞争对手，这回也不例外。现今北京 PS2 的价格在 2100 元左右，最低的已经卖到了 2000 元以下，与其游戏质量来比较，价格可以接受。

作为 PS2 对手的 NGC 和 X－BOX，前景完全不乐观。小一些的店完全没有，即便大一点儿的店，笔者问及时也很含糊地说："不要看别人卖的如何，全看自己喜欢玩儿什么"……说实在的，买 NGC 多半是冲着"生化危机"系列，而买 X－BOX 的，多半是冲着"死或生"罢。

DC 的市场价基本保持在 700 元左右，比前些日子略高。被问及原因时，商家的理由是，一分钱一分货，质量好的自然价格高。不知是真是假……

那 PS，昨日辉煌早已不在……昨天还夸的天花乱坠，今天就贬的一文不值……现在的商家，真不知是无耻到了什么地步。

掌机市场一直稳定，没什么大变化 GBA 价格 500 元左右，GBC？基本无人问津了。卡带在七八十元左右，正版几乎没有，GBC 的卡带几乎都是 10 元一盘。没落了，没落了……

几乎笔者所提及的价格全是在多少多少"左右"，这是因为笔者所问到的商家的答复都是，"若想买，哪天来，咱们价格可以商量"。早就没了当初所谓的"卫生球眼"。谁都知道，现在动辄千元的利润。没有不赚的道理。无一例外的，所有老板都非常和气，介绍也非常详细，并推荐你可以考虑什么什么，真是"热情"。显然是个"阳谋"啊，但是未必有什么坏处，多打听毕竟有好处，总比掏钱交货这简单的过程亲切得多。

深圳

虽说是中国早期的特区发展城市，但由于城市年龄较小，不像北京、上海等城市那般具有深厚的文化底蕴，为此文化娱乐业的发展都比较初级化，在游戏类行业中也显得比较突出。

深圳的街机行业是比较发达的，市面上有什么新的街机一般 3、5 天内深圳就能有，而且机台的硬件水准很高，不过软件就……经常可以看到迎面的 2、3 排都是 KOF，这种在北京、上海等地已经没落的街机在深圳却异常火爆，而且现在极为流行的 VF4、TK4 在深圳却无人问津，大概这就是不同地域文化上的差别吧，而且除了这类 FTG 就很难再看到其它类型的街机了，除非把麻将也算在其中。

在深圳玩家的版权意识比较正规，PS2 上的游戏大都买的是正版，而且很热销，前一阵子《XENOSAGA》限定版 1300RMB 的天价也在 1 天内全部售空，而且还有不少人抱怨没有买到。最近《基伦的野望》被炒至 5XX 一样非常热销，看来这和人均收入有很大的关系。不光是软件，在游戏周边方面深圳因为紧靠香港，货源与数量很充足，比如一些模型、手办、日本原声 CD 等等，东西琳琅满目让人难以抗拒，不过其消费之高不是一般人能承受的。

最后说说在深圳的一些趣事。笔者曾经在一家游戏店门口看到过一辆奥迪 A6，车牌上写着"头文字 D"！而且车前盖上也有角色喷涂，开在街上十分拉风！还有一次是在马路边的车站，笔者在等车时看到一辆摩托车开过，车上插着一面吉恩公国的国旗！异常的 COOL～～

广州

广州电玩店的 PS2 经典的 SLG《吉恩独立战争记》和《机战 IMPACT》几乎为购机者必买游戏，新类型游戏《绝体绝命都市》也深受部分玩家的欢迎。

XBOX 中《幻魔 鬼武者》和《HALO》很受玩家青睐，成为被购买的中心。看来为了《死或生 3》而买机器的玩家阵容没有想像中大，或者他们都已经先行购入了。NGC 嘛，很多人就是冲着《生化危机》而购入。不过近期最新作《战斗封神》的销量也不错，毕竟这是类似于《真・三国无双 2》的游戏。

鸣谢本期 GD 特别探员：北京晚报改（北京）、亡灵（哈尔滨）、SNOPPYS（上海）、海马（上海）、暗星（济南）等。全国各地有意应聘下期特别探员者，请速与 laser 取得联系，一经采用，GD 本部必有重谢。

上海

这几个月没有降价的风波，硬件价格都基本持平。GBA 在 550 元附近，DC 则是新旧不一，价格浮动很大，购买要看准老板的人品了。XBOX 价格随着老板的眼泪在一点点跌，不过似乎还是看得多，动的少。E3 大展在即，分析师已经放出预测 XBOX 将再次大跌价，看来现在还不是购入的好时机啊。GC 顺着生化的大潮，也曾风光了一段时间，似乎最近有点疲软。价格在 1900－2000 左右。

PS2 的基本价格没有什么变化，基本在 2000 出头（原套）。不过最近有一批外表较旧的美版机，据称主芯是全新的，售价也很便宜，只有 1600－1800 左右，但是小心无大错，最好不要贪那点便宜啊。

软件方面就是缤纷无限了，首先是 GBA 的光明之魂和火焰纹章，虽然发售已有一段时间，但是销量依然占据榜首。而最近刚到的实况足球和洛克人，也有不俗的表现。而 PS 的 CVS 也着实火了一把，说实话，做的还真有模有样。不过真女神转生 2 就没那么幸运了，因为 BUG 太多，可能会导致游戏不能，请等待 5 月的修正版吧。最后还有一个消息，已经在欧美被 KO 的救世主－美赛亚芯片，在这里已经悄悄上市。24 根线，焊接难度颇大。但是完成后就可以直读所有的 PS2 的盗版和全区 DVD。美版用美赛亚到的较早，最近日版据说也已经出现。只是……价格不菲。原价是$90，然后加上工本等，一般都要卖到¥1200 以上。不过……等待吧，救世主不是已经出现了么。

成都

X－BOX 这个大家伙的价格有了大幅度的下跌，前段 5000 多元的天价一下掉到了 2400 左右……不过购入的人并不多，似乎买的也只是一些 DOA 的烧友，又或者是有钱的主受了 JS 们的蛊惑……在美国评价很高的如《光圈》之类在这里评价平平，许多习惯玩日式 TV GAME 的玩家都不买它的帐。

NGC 的走势反而较好，1500 左右的价格毕竟吸引力很大，而且现在“相信任天堂！”这一口号有抬头之势。软件方面，BIOHAZARD 的表现也相当出色，最重要的，420 的 Z 版带记忆卡……不买好象有点对不住自己啊~。

PS2，鉴于暑假降价和 7 月的日版用直读的传闻的缘故，许多玩家依然持观望态度，毕竟现在的直读并不完美，高达 1200 的价格，日版改机后没法使用 Z 版，对其实在影响不小。

GBA——价格跌到了 480～500 的 GBA，优秀的软件，再加上 60～80 元的廉价 D 版，真是让人想不买都难啊，但最近风闻任天堂意欲剿灭 D 版，D 版商们自求多福吧。

成都的市场比较乱，如果您听信了小的的蛊惑之言准备买机的话，推荐到电脑城一带，那里的专卖店一般比较专业，服务比较到位，东西实在，而且信誉较好毕竟是老店嘛。城隍庙一带虽然价格便宜，但市场混乱，JS 太多，一个不小心买到了翻新机就……北门火车站一带批发的较多，也有几家老招牌，如蝌蚪等。

哈尔滨

各大主机价格开始明显下调，现阶段销售最热门的主机当属 PSⅡ！有消息说预计在 2、3 个月以后现在的“完美直读”会大幅度降价，并且改良。建议玩家们再耐心等待一段时间，相信会为您节约下很大一笔财产。伴随着完美直读的冲击，普通直读的售价悄然降低至 240 元。

久居柜台的 NGC 价格一降再降，普通版已经由 2100 元降到了 1700 元（现货，送一张游戏。），普通的工薪族和学生族玩家仍是无法接受的。NGC 的市场属于冷门，至少是在哈尔滨。

X－BOX 的价格发生了绝妙的变化，由前几个月的 4200 元榜首价格沦落至 2500 元左右（现货，送一张《生与死 3》。），和 NGC 一样，它们还是更适合摆在商家的柜台里发挥它们的视觉效果。

在哈尔滨 PSⅡ上《鬼泣》期待值爆涨！因为目前市场上的 D 版没有能用的，都是读到开头动画就定版，奉劝诸位别冒险了。《最终幻想Ⅹ》有一种红色盘面的 DVD 版不死机，可以使用。请诸位在购买 PSⅡD 版游戏之前先打听清游戏状况，以免白费心血磨损光头。

济南

不知是不是由于还有一个多月就要迎来考试的缘故，最近济南的主机购买量比前段时期有明显的下降。但来游戏店询问 PS2 价格及完美直读是否到货的人却络绎不绝，看来大家都在等待着暑假的疯狂吧。

PSONE 目前仍是济南市场内销售量最大的主机，600 余元的售价加上庞大的软件数量应该还能让其生存很长一段时机，而前几天上市的 WE2002 及 CAPCOM VS SNK 更是一到货就被抢购一空。不过请大家注意，一个包着 PS2 上《WE5》封面的 PS 游戏实际上是《WE2000》的俱乐部版本，属于网友的杰作，可老板竟然向我一口咬定此为 PS2 上的《WE5》移植版，当玩家是傻子啊？

NGC 和 XBOX 在本地的购买量很少，许多店家都是只接受预定，不知传闻的两主机直读都已成功研制出的消息能否刺激起玩家的购买欲望。至于 PS2 则在新世代主机战争中一枝独秀，美塞雅直读的问世对于囊中羞涩的朋友而言更是一绝好的消息。相信一个月后暑假的销售情况会让老板乐得合不拢嘴吧。

文/海马工作室·夏候永谦

机　种	PLAYSTATION 2
游戏类型	SLG
媒　体	DVD－ROM
厂　商	BANPRESTO
发售日	2002.3.28
售　价	[illegible]

进步还是退步?

——评超级机器人大战 IMPACT

PS2 版超级机器人大战终于在 3 月 28 日降临了，有几个朋友都是为了这款游戏才掏出吃了半年咸菜买的 PS2，令人十分敬佩。笔者也是机战迷，从接触超任上的第四次开始沉迷于此道，不光玩机战，而且也随之对机战中涉及到的一些冷门动画片产生兴趣，循环往复，到现在也算是个中高手，在经过了漫长的征战后（其间熬夜七次、连续 24 小时以上两次），IMPACT 成为了我穿机的第 N 部机战，成败得失，评与众人听……欢迎扔砖，谢谢。

机战的画面对玩家而言是一个很重要的因素，各机体仍然采用 Q 版三头身这一点是仁者见仁智者见智，笔者偏向于采用真实比例的 2D 图象作战画面（就像 PS 上的新·超级机器人大战、SFC 上的魔装机神那样），Q 版不管怎么说还是给人一种玩具大战的感觉。采取真实比例虽然会影响到读取速度，但是如果考虑到实际上我们需要观看的作战动画有多少就可以接受了：各种大招必看，但次次看人也受不了；喜欢的机体可以多看看；对 BOSS 战也可以看看，而其他 80% 左右对杂兵用常规武器的战斗通常是不看的。所以我宁可让机战的读盘慢些、再慢些，把那 20% 的作战画面做的真实、华丽。我觉得 IMPACT 在这方面并不能让人满意，需要强调的是这可是在 PS2 上的游戏，但很明显 BANPRESTO 为了读取速度放弃了很大程度的画质，其表现在于解析度太低，很多时候都可以感觉到颗粒感的存在，这同样影响到了作战画面中机体动作的流畅性，和网友交流的意见一致认为这次的作战画面仅仅略强于 α 外传，声光效果更夸张了些，并没有想象中"应该是 PS2 机战的画面"那么强悍，残念……想想第三次到第四次的画面进步，F 完结篇到 α 的画面进步以后对 IMPACT 就唯有叹息二字了。

IMPACT 的 3D 化的地图笔者实在不敢恭维，虽然比 α 好了不少，但是所谓的 3D 也是相对而言，作为卖点的地形高低差做的非常令人不敢恭维，相邻有高地差的两格地图之间没有过渡，直接硬生生的的通过贴图连接，就像两个独立的立方体，而且观察视角设定的也十分的讨厌和吃力，到最后反而觉得角落里那个 2D 的辅助简图好用一些，这使得笔者开始怀念起以前机战的 2D 地图和地图上的各种蓝色机器人脑袋了……（怀念中），不过对于从 α 开始接触机战的玩家来说也许这才是正统吧哈哈哈。

在进入游戏后可能要很久才能适应，最主要的原因是这次 IMPACT 对游戏平衡性的设定和以前相比要差一些。首先就表现在命中和回避上，真实系的机体并没有想象中的灵活，甚至在初期アムロ这样的王牌机师驾驶 RGZ－91（不是 F91 哟）这样的专用机体和敌人杂兵作战时对方仍然能保证 30% 左右的命中率，唉，想象中的アムロ应该是丢到敌人杂兵群里不用管的角色呀，就更别提那群超级系的大个头了……其次一点是武器威力的设定，很难想象在 IMPACT 里面真实系机体的威力有凌驾于超级系之上的势头，除了

最强威力的几个以外，排名前列的居然是ケンプファー的チェーンマイン(4850)；ガンダム试作2号机的アトミックバズーカ(4750，这个没有什么好说的，原子弹么)；Ez－8的全弹发射(4750)以及フルアーマー百式改的メガ粒子炮4650；再来看看超级系ダンクーガ的断空光牙剑只有4600；东方不败的マスターガンダム石破天惊拳仅仅只有4600(汗……)，大家是不是有一种日月换新天的感觉？另外IMPACT中无数大人气超级系机师都失去了"魂"这一精神，反而真实系的一些二线机师象开了天眼似的威力大增，巴尼（机动战士高达0080～口袋中的战争）、斯罗（机动战士高达第08MS小队）有"魂"也就罢了，连08MS小队中大叔级别的ノリス和0083里的科居然也有了"魂"恐怕就说不过去了，这不是设定的问题，而是制作者没有掌握游戏角色在玩家心目中应有实力的问题。如果你看到杂兵级机体ケンプファー打出的伤害居然大大高于"身高体胖"的泰坦3的日轮攻击你会有什么样的感受，没办法，这就是IMPACT，我们只能服从游戏制作者的决定。

在资金有限的情况下机体和武器全面改造是不可能的了(什么，你用金手指？)，而且99%玩家玩机战的习惯就是全力强化自己喜欢的强力机体，但敌人BOSS的皮设定的太厚了，即使将几部强力机体武器改造到了极点也不能给人那种应有的威力感和一击必沉感(后期还凑合，但第一篇的三十多关简直就是一种折磨，明显武器威力数值和伤害值计算方法不合理)，而且BOSS动不动就搞一个低于30% HP撤退，为了熟练度为了ITEM为了经验值又不甘心放跑，所以打起来极吃力，本来笔者还想玩一下零改造的，没有打两关就放弃了……除了几个特殊的合体技以外其他的招数和敌人作战就像蚂蚁啃大象(有点夸张)，痛苦呀。最大的让人不能接受的地方就是IMPACT中气力似乎对武器威力影响并不大，机师即使到了150气力武器威力的提升仍然有限，气力似乎已经仅仅是能否使用招数的标准……回想起第4次里面随便抓一个我方150气力的机师加个热血用大招打就是3、4万的爽快感觉已经是一种奢望了。玩机战就是图个轻松，图个用自己喜欢的机体虐待敌人的快感，如果搞成IMPACT这样被对方压着打就违背了该游戏的宗旨了，不知道大家怎么想。

机战迷们都知道登场作品是机战游戏的命脉，登场作品越多吸引的玩家就越多，但IMPACT太太太太让人失望了，看来看去IMPACT里只有超兽机神、破邪大星、机动战舰、忍者战士飞影、高达全系列(这个没有什么版权问题)、无敌超人(钢人)系列、圣战士、万能侠系列、盖塔系列、超电磁机系列和勇者雷汀以及一些原创机器了！W高达消失(星之王子希罗：任务确认，自爆)！EVA消失(凌波丽：我现在应该作出什么表情呢？)！！魔装机神消失(安腾正树：……)！！！太多的知名机体消失，加入的一些新作品的影响力明显不够大，除了机动战舰有点意思以外其他的作品人气在国内明显低迷，我们知道为了作品中的人物登场制作厂商要付出不少版权费，但IMPACT也太节约了一点，有时玩着玩着就会感觉少了一点什么似的。

男女主角专有机体的设计问题是一个巨大缺点，首先就是不能起名字，要知道给两位主角起自己和自己的梦中情人的名字可是机战迷们最乐此不疲的事情，设定生日、血型、性格……经典而对游戏制作者来说也不是很困难，在α里还有的，怎么现在一下就取消了呢？令人费解，即使是再有性格的原创人物也比不上我们自己登场和喜欢的机体一起作战帅呀，大失望。给男女主角设计的机体也不是很帅气，后期女主角的变异机还好点，但要付出得不到真盖塔的惨痛代价，再回想一下α里的龙虎王和虎龙王，泪流满面。

当然IMPACT也不是毫无闪光点可言，过百关的超长流程很合无钱玩家的胃口，虽然剧本基本上和WSC上的超级机器人大战COMPACT COLOR基本相同，但是只要有得玩就好(如果一天打一关，那么整个游戏可以打上三个月)。值得一提的是FREE ORDER STAGE系统。它将故事的情节分为了好几个章节，而每个章节由多个STAGE构成。在进行每一个章节情节时可以自由选择其中STAGE的顺序，算是一个比较有新意的地方，可以让玩家进行这样超长的游戏时不会厌烦。而且不知道大家发现没有IMPACT隐藏的机体、机师爆多，绝对超过了任何一部机战，对于有收藏癖好的玩家来说简直就是如鱼得水。而机师的技能装备也是一个很大程度上的突破，虽然对战局不会有很大影响，但是毕竟可以DIY一下，聊胜于无。总的来说可以看出BANPRESTO也并不满足于完全照搬系列游戏的固定套路，越来越多的加入了一些新要素，但是对于我们这些"贪婪"的玩家来说，小功是无法掩盖大过的，IMPACT作为一款最新的机战作品，最多也只能算是保持原有水平，但考虑到是在PS2主机上登场，我们只能说这是一种很大的退步了。作为一个机战迷，我希望下次能看到让人耳目一新的作品。■

画面：60(很难想象这就是传说中的PS2)
音乐：82(最喜欢的就是多蒙的主题歌)
系统：74(有所进步，但平衡性设定不好)
创新：72(机战太创新就不叫机战了)
剧情：71(仍旧是关公战秦琼的老套)
上手度：85(地球人都会玩)
总评：**78**

主要优点：只要能看到那些让人热血沸腾的机器人就已经很让人满足，新加入的机体有不错表现。本作和老机战比系统有一定程度提升。隐藏机体和超长剧情是系列之最，值得一试。

主要缺点：作战画面和机器人以及机师战力的设定让人不能忍受的差，需要改变观念才能适应。

绝体绝命都市™

ZET TAI ZETSU MEI TO SHI

文/海马工作室·龙美眉

机种	PLAYSTATION 2
游戏类型	AVG
媒体	DVD－ROM
厂商	IREM SOFTWARE
发售日	2002.4.25
售价	6800 日圆

功力不足的半成品
——评绝体绝命都市

CAPCOM 宣布 NGC 将独占生化危机系列的事实对于 PS2 死忠玩家是一个非常惨痛的打击。特别是可怜的中国玩家，能毅然为了一款游戏掏出两千多大元购入 NGC 的朋友毕竟还是少数，他们只能无休止的在各种网页和杂志上留着口水去欣赏 NGC 版复刻生化危机近乎完美的画面来表达自己的向往。导致必然结果就是 PS2 甚至 DC 上几乎每款知名一点的 AVG 作品都能大卖，正版、盗版……提到 IREM 公司，从接触 PS 乃至 SFC 开始走入游戏殿堂的玩家们可能会一头雾水，其实从某种程度上来说 IREM 公司在日本给人的印象一直是默默无闻脚踏实地，不知道有没有玩家还记得名叫《最后的忍道》的游戏，这个游戏的街机曾经给当时 8 岁左右的笔者带来很长时间的挑战感，内容就是一个忍者可以带影子，可以换四种兵器，可惜一直到搬家还是只能打到第五关，当时的感觉自己已经到极限了，所以在记忆中留下了非常深刻的印象，这款《最后的忍道》就是 IREM 公司最有名的作品之一，曾经获得了 1988 年 GAMEST 的玩家挑战奖。另外还有中国玩家较为熟悉的 R－TYPE 系列，虽然在受欢迎程度上比不上彩京的作品，但至少也能算是难得的精品。随着时间的流逝，进入 PS2 时代后 IREM 公司的名字渐渐被人们所忘记，但是在二月左右业界新闻中我们赫然看见了 IREM 给我们带来一款号称新类型新玩法的 AVG——《绝体绝命都市》，以人类面对自然灾害谋求生存为主题。怀着童年时的未完心愿，笔者第一时间将游戏购入（行货 380 元），并连续两个通宵一口气打出了 7 个结局，在长长的透了一口气之后居然感觉这款所谓的新类型游戏至多只能算是一个功力不足的半成品，下面写出感想和各位同好分享，由于本来抱有很大期望，因此在语言中有过激之处请大家原谅。

游戏画面：PS2 还是 PS？烂就一个字

真的很难相信这款游戏是出现在成熟的 PS2 平台上，把几款同样是即时演算背景的游戏拿出来比比就知道，如果《合金装备 2》能打 90 分，《寂静岭 2》能打 70 分的话，《绝体绝命都市》充其量只有 50 分。作为一个灾难题裁的游戏，其大量场景是在已经被摧毁的城市的废墟里，在刚刚进入游戏时由于是在露天环境主要背景是一色的蓝天白云倒还没有什么想法，但到了游戏的中后期粗劣的画面质量让人仿佛回到了 PS 时代！其让人极为不满的地方集中表现在以下方面：一、过于简单的场景和画面细节。很明显 IREM 公司没有掌握如何发挥 PS2 处理图象能力的方法，在大多数场景下，在这个理论上应该由断壁残垣构成的世界给人的感觉仅仅由几块横平竖直的积木构成，多边形数量的缺乏使整个场景显得过于干净和整洁，很难相信在剧烈地震以后的各种倒塌物会以令人不可思议的方式整齐堆放，而想象中的大量碎石、残骸看上去是那么的假，各种断口平直而有规律，就像某些蹩脚的肥皂剧中主人公撞断墙壁后我们可以发现大块大块整齐的泡沫一

样。其实要用某些手法较好的表现地震现场如此复杂的场景是完全可以做到的，但看得出来 IREM 的 3D 引擎没有很好的避实就虚(寂静岭中的雾化)，将大量系统资源浪费到远景的贴图上，这样一来细节就无法顾及，结果让游戏的整体表现变成了一团糟的粗线条。二、跳帧。严重的跳帧是这款游戏中最令人无法忍受的地方，不光是背景复杂的大场景，有时仅仅是在室内或者空旷的地方也会产生跳帧或者极为明显的画面变慢问题，人物的举手投足几乎是如同在水中一般缓慢，其帧速不会超过 20 帧/秒，结合画面的无规律跳动让人有抓狂的倾向。这种情况并非偶然，而是经常出现，很明显是 3D 引擎和 PS2 的运算脱节而并非机能问题。三、贴图错误。如果你发现在绝体绝命世界中的人物肢体具备穿透玻璃甚至钢筋混凝土的超能力的时候你千万不要产生怀疑，如果你发现某些建筑物出现奇异的悬空现象也不要吃惊。这些贴图错误很难相信会在一个成品游戏中大量出现。虽然即使是强如《合金装备 2》、《生化危机》者也会偶尔出现这样的问题，但如果大量出现就不能用 BUG 这样的理由来解释了。四、虚假。如果在《绝体绝命都市》世界里仔细观察一下，你就能发现很多让人无法接受的虚假的东西，举个例子：地震的表现还好说，无非是画面作出规则性的抖动，但是楼房倒塌后直直的完整的“没入”地下或者是地面起伏产生直线裂缝就很说不过去了，虽然大部分人没有经历过地震，但只要是地球人都想象得出来一座庞然大物倒塌的情景不可能和推倒玩具一样只是从竖直变为水平，最起码要有一个断裂，碎石飞溅，残体不规则散落的过程，而在游戏中完全没有表现出应有的那种气氛。毫无疑问在 DC 上某些游戏即时验算的类似楼房倒塌场景的表现也大大超出了《绝体绝命都市》，这并不代表 PS2 性能不济，要怪只能怪 IREM，让我们仿佛又回到了 PS 时代。

游戏细节：穿上马甲的蛇

之所以这样说是因为很多媒体和报道中把《绝体绝命都市》定位为新类型的 AVG，但我实在是没有从游戏中玩出什么有别于其他 AVG 的新意，也许有些玩家会在这里说笔者挑剔或者没有眼光，但如果你看看下面的分析也许也能有同样的感觉。地震是这个游戏中最异乎其他游戏的地方，在游戏一开始频繁出现的地震绝对可以给玩家留下很深的印象，按 R1 键的 HOLD 功能设计的也很不错，但是游戏时间一长问题就出来了，游戏中的地震并不是按照时间轴的推移而随机产生的，而居然是按地域来决定的，也就是说地震不会在你不知道的时间产生，而只会在你不知道的地方产生，如果主角站在一个程序规定安全的地方不动，一辈子也不会地震，而走动到某个地方时，地震马上就产生了。(想象图：男主角：“小姐，小姐，请不要再往前走了”女主角：“WHY？”男主角：“攻略上说再往前走就会发生地震……”)而同样作为卖点的主角在逃生的时候会遇到很多意想不到的危险，瞬间的决定就可以让命运发生变化这个设定也同样被 100% 的完全流程化，而你的瞬间反应也就成了空谈：感觉危险无比的地方规定不会有危险你大可放心的在上面穿行……而该倒塌的建筑即使看上去再安全也肯定会在你靠近后轰然倒塌，而塌落方向、影响的范围；主角移动到什么地方会有什么东西砸将下来；满天飞舞的大石的落地位置都不会有 1 厘米的变化，可能第一次玩还会有新鲜感，但是一旦发现游戏流程其实是可以攻略化和机械化了以后玩家除了不满意以外就没有别的想法了。在我的想象中，《绝体绝命都市》世界里应该充满了不定因素和随时缠绕在心头的危机感，而不是一个个设计好了的死机关等着你来踩和破解，就像生化危机系列如果到了将某房间某角落有几个僵尸都背的滚瓜烂熟的地步游戏将没有悬念一样，当你熟悉了《绝体绝命都市》中的那几个固定套路以后你同样也会十分烦躁。至少生化危机里还有华丽的 CG 背景、各种丧尸和 BOSS 战。而“绝”有什么？

其他不合理的地方：如过江之鲫

作为一个冒险为主的 AVG 游戏，主角竟然没有独立的跳跃键，而只能在程序规定的地方跳跃，这不禁让人怀疑游戏的自由度，实际上《绝体绝命都市》的自由度确实很低，过关的路线手法早已规定好，而广阔的场景 99% 的部分只是用来看的；主角有时候硬是过不去明明只有半人高的墙，有时却可以背着数十公斤的重物飞檐走壁……设计的一些移动工具和废物没有什么区别，男女主角之间的联动少的可怜，而且还是程序规定好了的，想象中的协作逃生的理念完全残念……类似老套路不合理的地方在游戏中还有很多，就不一一列举了。

本来对《绝体绝命都市》抱有很强的信心，希望能在里面找到新的玩法和新的游戏创意，最后的结果却让人极为失望，可惜了我的 380 大元……现在看来游戏仍然收到硬件环境的制约，很多想法离真正实现还有很长一段路要走，一成不变固然不好，但心急一口气想吞个胖子也不现实。在这一点上，IREM 应该多向小岛秀夫学习。■

画面：45(我没有把碟错放到 PS 里吧)
音乐：63(大部分时间在沉默中度过，效果音无气势)
系统：69(组合道具没有很大意义)
创新：78(勇气可嘉，但实力不足)
剧情：80(多结局的设定有一定优势)
上手度：61(控制感一般，自由度太差)
总评：**64**

主要优点：游戏的某些理念和制作者想表达的东西可以让人接受，而且初玩本游戏的入门级玩家可以从中得到不少乐趣，作为一个普通 AVG 还算称职。

主要缺点：游戏画面停留在 PS 水平，细玩之后会对游戏产生厌烦感，有半成品的感觉。宣传中的自由度和游戏实际表现的反差让人抓狂。

新闻

4月15日～4月25日

光荣公布PS2版《信长之野望 Online》

光荣公司在记者会上公布了一款PS2的全3D网络游戏——《信长之野望 Online》。游戏能支持数万名玩家通过网络进行连线游戏。无论是真实的日本战国人物，还是玩家原创的新角色，通过《信长之野望 Online》大家来创造一个全新的战国时代。

《信长之野望 Online》预计今年秋天登场，售价未定，一定要搭配PS2网络套件才能执行游戏。这对于国内玩家来说，的确是一笔不小的预算呢。

《三国志》网络版正式公布

日本光荣公司在《信长之野望 Online》公开的记者会上，还正式宣布他们的招牌大作“三国志”系列将会跨入网络世界。这款名为《三国志战场》(三国志 BattleField》将是一款网络连线即时战略游戏，并将于今年夏天在日本、中国台湾、韩国等地区同步上线同步推出。

游戏告别旧有即时型战略模拟游戏的既定概念，采用多彩而深奥的战略方式表现游戏的乐趣。

玩家要连线到Koei的服务器“大厅”(Lobby)中寻找对手，在商讨剧本及游戏规则后既可展开游戏。玩家们不但可以借雄厚的军力展开宏伟的战役，还可以以切断对方补给线的方法扭转形势。此外，借助多彩的战术或妖术玩弄敌人于谈笑

简讯(4月15日～5月15日)

之间，或是以强力的兵器压倒敌人，战争的手段在这部作品中将达到极至。

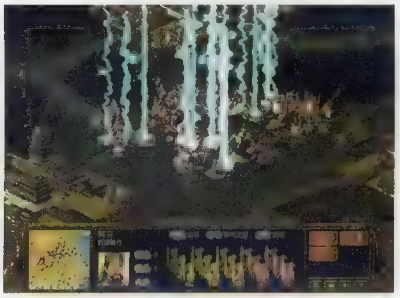
本作品采用了光荣独自的 Active Logistics Control（动态后勤供应控制）技术以表现“三国志”中“以寡敌众”的精采场面。这是一个自动补给兵力及兵粮的技术，这个技术使得玩家能充分享受到各势力之间相争抗衡的妙趣。

另外，本游戏中搭载了能开发出陷敌于混乱并重创敌人的战术或妖术、增加军事行动范围的行军术或水军术，以及能开发出强力兵器的兵器术等改变战局技术的“太学系统”，尽享远谋深算、运筹帷幄的乐趣。

本作品特别加强了只有网络环境才能享受到的真正人性化的同盟战略，提升了协力合作的趣味性。借由动态后勤供应控制机能，使得同盟国之间能够彼此连结补给线，相互提供物资。除此之外，同盟国所开发出的技术也能够以权利的方式相互利用。另外，为了能充分表现出同盟战的深奥妙趣，本游戏更准备了同盟战的剧本，让多人共游的乐趣获得最大的发挥。

在寻找同伴或对手的大厅（Lobby）中，精美的 CG 所表现出一千多年前的汉帝国，配合著感情洋溢的背景音乐，处处都使玩家彷如置身于“三国志”的世界之中。另外，充实的电子邮件和留言版等联络功能以及配对、排行、宝物交换等功能的提供，也使得新手也能在短期间内驾轻就熟。

《三国志》系列除了于日本之外，于东南亚地区也受到了热烈的支持与爱护。本游戏以多国语言对应的游戏客户端开发，使得日本、韩国、中国台湾三个地区同时发售获得实现。虽然游戏的范围通常是设定于各地区之间，但是将来会计划举行各地区排行前列者之地区对抗大赛。



《格斗之王网络版》最新游戏画面公布

韩国游戏公司 Unotac 公布了多张开发中的网络游戏《格斗之王网络版》的最新画面，这是以著名格斗游戏“格斗之王”系列为基础开发的网络游戏，玩家可以在游戏中扮演“格斗之王”里面的人物与其他网络玩家进行比赛。

◆ENIX 表示，他们有一款 PS2 新作游戏正在开发中，在这款名为《Robot Alchemic Drive》的游戏里，玩家能操纵各式机器人在广大的舞台中与入侵地球的外星人展开战斗，激烈的破坏感是游戏的一大乐趣。游戏预计在今年秋天推出。

◆SEGA 网络商店推出土星主机造型的背包。这款式的背包将是只接受订单生产的限量版本。

◆据猜测任天堂即将在 NGC 上推出的《阳光玛丽奥》能与掌机 GBA 进行互动。

◆微软宣布他们将 XBOX 上的第一人称游戏《Halo》移植到电脑平台上。《Halo》是 XBOX 主机发售以来销售最好的 XBOX 游戏，至今在全世界范围内的销量已突破 100 万套。

◆微软的财务长表示，微软将大幅度调降当初预期的 XBOX 销售目标，从当初预期的到 6 月底全球销售 450 万 ~ 600 万台的目标，大幅度调降到全球 350 万 ~ 400 万台。

◆PS2《GT 概念赛车》将推出新版本，名称定为《GT 概念赛车 日内瓦》。这个版本收录日内瓦车展所展出的最新概念车，包括福特 Mondeno GT Concept、玛莎拉蒂 320S Coupe 和欧宝 Astra Coupe Concept 等等。

◆经典美版动作游戏《马克斯·佩恩》将改编成电影，该游戏先后推出过 PC 版、PS2 版、XBOX 版，并在全世界范围内卖出了 180 多万套。

◆KONAMI 宣布该公司将漫画《闪灵二人组》，改编成为 PS2 动作冒险游戏，今年的 6 月 27 日发售。游戏中的迷宫都是自动产生的，因此每次冒险感觉都不同。

◆XBOX 主机已决定在中国设立生产工厂，这一决定主要是为了解决 XBOX 降阶后成本问题，对于亚洲市场的供货也非常有帮助。据微软官方公布，本工厂是目前为止最好的 XBOX 生产基地。

◆NAMCO 公司的《剑魂 2》即将开始公开测试，该作将跨平台推出 PS2/XBOX/NGC 版本。

◆CAPCOM 公司透露 NGC《生化危机 0》将可能为三片 DVD 装。

◆SEGA 街机大作《电脑战机》最新版本“M. S. B. S. Ver. 7. 7”即将登场，预计 7 月 28 日在日本举办的“电脑战机全国决胜大会”也将使用该版本。

◆光荣在新加坡成立子公司开发网络游戏，该公司负责网络游戏的研发工作以及东南亚的行销据点，这是日本游戏产业少见的在东南亚研发投资计划。

◆ENIX 最近证实他们将在 GBA 上推出一款RPG 游戏，但具体内容暂不明。

《玛丽奥 X》和 NGC 的《最终幻想》

细心的网友会发现在任天堂的官方网站上多出了一个名为“玛丽奥 X”(Mario X),和一个名为“最终幻想”(Final Fantasy)的页面,而令人奇怪的是这两个页面都为空白的,上面没有任何东西,因此引起了网络上众多玩家的纷纷联想,各种流言也随之而起。在最近国外游戏媒体亲自求证了北美任天堂的工作人员,据任天堂的工作人员称,开这两个页面只是任天堂的官方网站在做一些网站方面测试的时候随意虚构建立的几个测试页面。

《VR 战士 4.1》被证实

之前网络上就一直有传闻称 SEGA 正在秘密开发 XBOX 版的《VR 战士 4.1》。“VR 战士之父”铃木裕在接受访问的时候确认公司有这个想法,而且制作组也在进行准备工作。

美国大学开办游戏设计课程

美国旧金山大学日前宣布,将正式开办游戏设计课程,把培育游戏设计人才列为正规的大学学分。除了旧金山大学外,越来越多美国大学也将开设正式的游戏设计课程,如纽约大学、乔治亚大学等。

而加拿大更早在 1991 年就已经有大学跟任天堂合作,设立专门的游戏设计系,培养北美游戏开发精英,而成绩优秀的学生毕业后能直接进入美国任天堂任职。日本的游戏学校目前则多是私人性质的专门学校,虽然也有悠久的历史,但还没有像北美地区有大学学历证书。

日本游戏专卖店员也要通过资格认证

日本的确是最发达的电子游戏国家,除了渊源深厚的游戏产业之外,经营游戏专卖店也是一门学问,现在连电玩专卖店的店员现在也要通过资格考试了。

日本 Safary. com 最近表示,他们预计 5 月中旬开办一套名为“游戏专卖店员资格认证”的服务,提供日本游戏专卖店从业人员进行专业认证与测试,范围是对游戏硬件知识、软件知识、售后服务等进行考验,通过后则给予认证书。

4 月 26 日～5 月 5 日

日本把游戏开发列为国家资格认证

当美国大学正式开办游戏设计课程的消息传出来,没有到 24 小时,从日本劳动部就发出了这样一条信息:

日本劳动部最近正式宣布,游戏产业早就是知识经济中重要的一环,所以必须以国家力量推动。今年下半年就有包含游戏程序开发、企划、美术在内的 33 种游戏相关职业将列入日本国家认证资格考试。

SONY 游戏部门获利丰厚

SCEI 公布 2001 年度财务报表,因 PS2 游戏产业大增长,SCEI 游戏事业部创造了前所未有的超高获利纪录。2001 年度与 2000 年度比,游戏部门营业额为 1 兆

◆SEGA 正式推出《音速鼠桌球赛》(SONIC BILLIARDS)的手机游戏。

◆KONAMI 推出电脑版的《DDR》,可选择舞者增加到 48 位,游戏中还会设立积分榜以供玩家们用精彩的舞蹈争取到更好的分数。

◆XBOX 先进科技最高技术长官 Seamus Blackley 宣布离开微软。

◆美国市场权威研究机构 Gartner 公司日前一篇研究报告指出,微软目前有 380 亿美元的保留现金可运用,随时用来并购大型企业。为了目前 Xbox 的弱势,这笔资金很可能在电子游戏界掀起腥风血雨。

◆日本《读卖新闻》公布了最新一届的“读卖广告大赏”获奖名单,《最终幻想》电影版的广告以其优异的创意获得了银奖。

◆SQUARE 公司确定无论 PS2 版还是 PC 用户都可享受《最终幻想 XI》每月一次的资料更新,让玩家得到充分的游戏享受。不过需要玩家在游戏中启动对应选项

◆任天堂 6 月份开始在中国生产 NGC 主机,但其关键部件还在日本国内生产。通过转移生产线将让 NGC 生产速度提高 50%,且成本也有下降。

◆《魂斗罗》将在 NGC/GBA 上推出互动游戏。

◆SEGA《死亡之屋 3》游戏画面将会作重大改变,风格偏向卡通形式,以便于增加游戏面对群体

◆Xbox 版《疯狂出租车 3》预定今年 7 月推出

◆微软招聘纯游戏玩家测试 Xbox 的游戏

◆美国的百事达连锁出租家用游戏机业务从 1999 年开始,直到 2002 年第一季度才出现正面成长

◆移植自超任的经典名作,《超魔界村 R》7 月 19 日登陆 GBA。

◆《异度传说第一章》英文版发售日为明年 3 月。

◆Xbox 降价,导致一直与微软保持良好关系的绘图芯片厂商 Nvidia 收入下降。目前 Xbox 打算降价增加竞争力,可目前 Xbox 已经是赔本销售,所以降价活动必然会导致 Nvidia 收入减少

◆电影《魔戒 首部曲》的改编游戏将会在今年 12 月登陆 Xbox 主机。

◆Sony 宣布他们已经开始了网络游戏《无尽的任务 2》的开发工作,预定在 2003 年冬季上市。

◆日本科技公司 CSI 最近宣布推出针对 PS2 和 DC 所开发的区域型无线上网转换器,型号为

37 亿日元，增长 51.9%，营业利益 829 亿日元，增加了 1340 亿日元(2000 年度为 511 亿日元赤字)。PS2 游戏则销售 1 亿 2,180 万套，比去年增长了 8,640 万套。

SONY 集团总裁出井伸之表示，PS2 事业部所创造的大获利，主要是因为 PS2 主机的大热卖以及相关游戏销售的增长所致，也一举让 SONY 游戏事业部营业额突破兆亿日元大关。PS2 已经成功进入了成长获利期，对于未来发展更值得期待。

《机动战士高达网络版》游戏画面公布

去年 12 月 BANDAI 与游戏公司 SAMMY 正式公布合作开发中的超大型网络游戏《机动战士网络版》，其高水准的画面让人期待。

这款全名为《环球世纪网络—机动战士高达网络版》的网络 RPG，能最多提供 16 万名玩家连线，而且完全重现高达庞大的架构，半径 50 万公里的超广大宇宙空间、超细致的 3D 画面，让高达迷看了激动不已。游戏故事设定在“一年战争”期间，玩家可以扮演地球中的一般人民、或是地球联邦军、自护公国的成员，以及商人、军人等各式职业。

SEGA 的《沙滩排球》

SEGA 将在 NGC 推出的运动游戏《沙滩排球》(Beach Spikers)。这款游戏移植自街机，由经典体育游戏《VR 网球》系列的原班人马制作。游戏中玩家选择不同国度美女，赢取锦标冠军。

CAPCOM《鬼哭 2》发售预定

根据美最新游戏杂志 PSM 的报导，CAPCOM 全球销售突破 200 万套的 PS2 动作游戏《鬼哭》(DEVIL MAY CRY)，已经确定开发续篇，而这期 PSM 杂志封面就是以其主角但丁为封面。游戏预计 2003 年初发售。

“WLI－T1－S11G”。这个转换器可让 PS2 和 DC 达到无线上网的目的。在传送速度方面，无线上网的最高速度为 11Mbps。有效距离则是屋内 50 米，屋外 160 米。

◆6 月 2 日的东京和 6 月 9 日的大阪，CAPCOM 将举行非正式电玩展，这个电玩展的举行目的是要让亚洲的玩家也能够亲眼看到以及试玩 CAPCOM 在美国 E3 科技展的展出作品。

◆《生与死 3》成为 XBOX 第二部百万销量游戏。

◆KEMCO 公司开发一款针对 GBA 设计的 MP3 套件，让 GBA 不单能播放 MP3，还具备简易的 MP3 录音功能。

◆曾经卖出百万套的恐怖声音小说游戏《恐怖惊魂夜》，现在也将跨入电视圈，推出短篇电视剧，电视版《恐怖惊魂夜》将聘请藤原 龙也与内山 理名合作主演。

◆美国强制性游戏分级法案即将出台。

◆BANDAI 公司宣布，5 月 2 日正式发卖的 PS2 战略游戏《机动战士高达：基伦之野望 吉恩独立战争记》出货数已达到 40 万套。至此，BAIDAI 在 PS2 上先后推出的四款以“机动战士高达”为题材的游戏累计出货数已突破 208 万套。

◆《印第安那琼斯和皇帝的陵墓》(Indiana Jones and the Emperor's Tomb)是“印第安那琼斯”系列游戏最新作，这款游戏将会在 PS2、XBOX 和电脑上跨平台推出。

◆据传闻称：《塞尔达传说》电影版正在策划中。

◆KONAMI 公司公布了他们 2002 年 3 月期的决算，并宣布他们今后的方针和一批游戏新作，其中不乏玩家们注目的大作，包括 PS2 的《寂静岭 3》等，而“WE”系列也决定将在 NGC 主机上推出。

◆NAMCO 高层期待 XBOX 主机的网络表现，以便于为其制作游戏。

◆《合金装备：物质》(Metal Gear Solid：Substance)将在 XBOX PS2 和电脑推出，这是一款 PS 游戏《合金装备》的加强版，具体增加的要素和内容现在还有待 KONAMI 的进一步公布，但在该作中加入一些联线对战的模式已经得到证实。

◆日本 PCCW 公司把去年年底在日本推出并得到好评的美少女游戏电脑《Hooligan－在你们之间的勇气》移植到 PS2 上，预计 8 月上市。

◆SEGA 日前宣布，他们将与 ESPN 体育频道签署合作协议，并将开发一系列以 ESPN 为主题的运动游戏系列。

◆IBM 除了帮任天堂开发 NGC 中央处理器“Fipper”、宣布与 SONY 合作研发次世代所需的

5月6日-5月15日

NAMCO与任天堂策略联盟公布

NAMCO与任天堂最近宣布策略联盟，双方合作计划范围包含家用游戏、街机、业务销售三大方面。合作计划包括NAMCO将为任天堂开发“星际火狐”，招牌RPG“传说系列”（TALES）也将会分别在任天堂的NGC和GBA上推出最新作和《幻想传说》的复刻版。NAMCO所开发的NGC/GBA游戏，自2002年10月起将委托任天堂进行日本境内贩售。

卢卡斯新作《角斗士》

卢卡斯公司（LucasArt）证实正在为XBOX、PS2和NGC平台开发一款动作游戏《角斗士》（Gladius）。游戏中包括了超过36小时的故事模式游戏时间、支持合作和对战的联线模式、16名各具个性的角斗士、100个自定义角色和超过400种的装甲和武器。

PS2主机出货正式突破3000万部

SONY正式宣布，至5月5日为止，他们的PS2主机已在世界范围内出货3000万部！PS2主机自2000年3月发售以来销售一直良好，先是于2001年3月达成1000万部的出货量，接着又在2001年10月达成2000万部，而在7个月后又达到了3000万部的出货量。因此SCEI方面有信心今年年底全球PS2出货量将突破5000万台，创造有史以来最惊人的游戏主机销售纪录。

任天堂与SQUARE修好

任天堂最近通过第三者增资的方式，投资了SQUARE旗下负责通路的DigiCube公司，日本游戏业界认为这是任天堂一箭双雕的策略。这次任天堂通过第三者增资的方式，投资DigiCube约16亿日元。

SONY正式宣布PS2、PS主机降价

自5月16日起PS2主机（SCPH-30000）将由目前29800日元调整为开放售价，也就是商家可以任意制定价位。这是PS2由一开始的39800日元→35000日元→29800日元之后的最新降价。SCEI表示，PSone专用液晶屏幕（SCPH-100）——降价到9800日元，PSone&液晶屏幕COMBO（SCPH-140）——降价到18000日元，PSone主机（SCPH-130）则将由目前售价14800日元，改为开放售价。

处理器外，又有一个大动作，那就是跟美国Butterfly.net合作研发新世代网络游戏的架构。预计[illegible]络架构上。

◆[illegible]

◆[illegible]出，游戏类型为带有动作要素的战略模拟游戏。其[illegible]08MS小队》、《机动战士高达0080口袋中的战争》中的机体和角色都会登场。

◆《黄金的太阳2》6月28日推出。

◆《塞尔达-时空之笛》将在NGC上重新制作，预定三张DVD包装。

◆日本Enterbrain公司7月将推出PS2版《3D格斗工具2》，玩家可利用这个软件创造属于自己的3D格斗游戏。

◆日本的游戏业界团体CESA 5月13日正式宣布将废除禁止二手软件买卖的协定，并将该决定书面通知了协会下的各成员和各大销售商。

◆[illegible]网络游戏，销量要求不能和单机版游戏相比，只要能卖出30万套，他们就已经感到非常满意了。

◆[illegible]

◆[illegible]

◆[illegible]因为《鬼武者2》、《鬼哭》等PS2游戏大受好评，让CAPCOM营业额到达了627亿日元（涨幅[illegible]35.9%）。

◆[illegible]影的续集，安洁娜 朱莉将再度扮演劳拉。现影[illegible]在今年秋季开始拍摄，大概在明年夏天上映。邦特导演的代表作有——《生死时速》、《龙卷风》、《生[illegible]

◆[illegible]

游戏资料库

本月新作销量榜

排名	游戏	厂商	发售日	价格	平台	类型	销量
1	王国之心	SQUARE	2002年3月28日	6800日元	PS2	RPG	62万6140
2	超级机器人大战 Impact	BANPRESTO	2002年3月28日	7980日元	PS2	SRPG	56万4801
3	From TV animation ONE PIECE	BANDAI	2002年3月20日	5800日元	PS	ACT	39万3132
4	铁拳 4	NAMCO	2002年3月28日	6800日元	PS2	FTG	27万7838
5	樱大战 4	SEGA	2002年3月21日	6800日元	DC	SLG	25万7746
6	火焰之纹章～封印之剑	任天堂	2002年3月29日	4800日元	GBA	SRPG	21万3910
7	生化危机	CAPCOM	2002年3月22日	6800日元	NGC	AVG	18万3007
8	装甲核心 3	FROMSOFTWARE	2002年4月4日	6800日元	PS2	ACT	17万5500
9	职业棒球 2002	NAMCO	2002年4月18日	6800日元	PS2	SPT	7万5931
10	信长野望～岚世纪	光荣	2002年4月4日	9800日元	PS2	SLG	7万3421

本月新作期待奖

排名	游戏	厂商	发售日	平台	类型
1	星之海洋 3	ENIX	发售日未定	PS2	RPG
2	幻想水浒传 3	KONAMI	2002年7月11日	PS2	RPG
3	生化危机 0	CAPCOM	2002年秋	NGC	AVG
4	超级机器人大战 R	BANPRESTO	2002年8月2日	GBA	SRPG
5	塞尔达传说 GC	任天堂	2002年冬	NGC	ARPG

本月主机销量榜

排名	主机	销量
1	PLAYSTATION2	32万4744
2	GAMEBOYADVANCE	17万9141
3	GAMECUBE	8万0364
4	PLAYSTATION	2万2084
5	XBOX	1万5882

本月新作发售表

Playstation2

6月6日	F1 2002	EASQUARE	RAC
6月6日	WORLD FANTASISTA	SQUARE	SPT
6月6日	RAGINGBLESS 降魔默示录	PCCW	RPG
6月13日	魔剑	ATLUS	RPG
6月20日	心跳回忆女生版	KONAMI	SLG
6月20日	波波罗古罗斯物语～冒险的起点	SCE	RPG
6月20日	.hack 感染扩大 Vol. 1	BANDAI	RPG
6月27日	恐龙危机 3 枪版	CAPCOM	STG
6月27日	式神之城	TAITO	STG
6月27日	Newprice 2001 甲子园	魔法	SPT
6月	剑豪 2	元气	AVG

DREAMCAST

6月27日	同窗会 2again&refrain	NEC	AVG
6月27日	你永远的盼望	ALCHEMIST	AVG
6月	水夏	ZEROSYSTER	AVG

NINTENDO GAMECUBE

6月27日	炸弹人世纪	HUDSON	ACT
2002年夏	星际火狐～恐龙星球	任天堂	ACT
	永恒之暗	任天堂	AVG
	黄金之丘	FROMSOFTWARE	RPG
	阳光玛利奥	任天堂	ACT

XBOX

6月	机甲兵团 J－PHOENIX	TAKARA	ACT

GAMEBOYADVANCE

6月6日	恶魔城～白夜之协奏曲	KONAMI	ACT
6月14日	家庭网球	NAMCO	SPT
6月27日	V－RALLY3	未知	未知
6月	恐怖之夜	CHUNSOFT	AVG

邮发代号：62-56 编辑出版：中文信息杂志社 地址：成都市营门口路民光商厦503室 电话：(028)87688333-521 传真：(028)87646606

PLAYSTATION 奥斯卡

"分手时请不要说再见，因为这个词说起来很悲伤……"
"对不起，我不知道现在该用什么样的表情来面对你……"

这是 EVA 里面的一段经典对话，一直非常喜欢的，把它放在这次专题的开始，觉得很合适。

七年了。

七年的时间，好长，长得可以让幼稚变为成熟，长得可以让纯真变为世故；七年的时间，好短，似乎手指在○与□之间游移几次，2555 天就这么轻轻过去。

playstation，这个曾经让我们激动的名字，这个曾经让我们欢愉的名字，这个曾经带给我们无数欢乐的名字，这个曾经带给我们无数泪水的名字……终于，要逝去了。

该来的终归要来，该走的总会要走。我们怀念，但我们不会悲伤；我们微笑，就算有泪水，也不会是苦涩。

所以分手时，我们不说再见

想做出和以往不一样的东西，用全新的角度去体会早已熟知的东西，又正好赶上奥斯卡的大幕刚刚缓缓落下，于是便有了这次的"playstation 奥斯卡"。目的不在于去盖棺定论，不在于去得出什么结果，只是想去怀念，勾起藏在记忆深处曾经无比感动曾经无比欢乐的东西。如果这个专题能够让大家在看的时候若有所悟地会心一笑，我们的目的，也就达到了

这次我们有幸请到了一些曾经在一起度过那段美好时光的玩伴，他们对游戏是那么的执著。让他们提出自己心目中的最佳，虽不能涵盖全部，但也能代表一部分看法。这一次只是提名，只是抛砖引玉，至于到底哪个是真正的最佳，还是要靠大家来评论。和自己选的一样，就请得意的一笑；如果不一样，也不要太在意，毕竟重要的不在于结果，而是过程

附：下一期我们将推出评选的结果，想提出自己看法的读者请投稿至我们编辑部，或者 E-mail 至 lizhuo@cbigroup.com，我们将选出精彩的看法登在下期杂志上。

最佳剧本

CARL WANG:《异度装甲》

Darkbaby:《燃烧战车》

E · T:《北欧女神》

非天工作室:《最终幻想 VII》

寒水鱼:《勇者斗恶龙 VII》

King:《勇者斗恶龙 VII》

SILENCE:《异度装甲》

《游戏天地》:《最终幻想 VIII》

《游戏日》:《生化危机 2》

CARL WANG:《XENOGEAR》以庞大的 SF 小说中的章节为背景，给玩家演出了一幕感人的千年爱情故事。整个游戏的剧本安排的跌宕起伏，给人很强的带入感，游戏中主人公的一举一动都能感染着玩家，值得一提的是日本《XENOGEAR》的小说和同人志也十分的畅销。

SILENCE: 庞大的世界观设定需要远远超越常人的架空能力，它那复杂的叙事结构也需要格外考验编剧的综合能力和知识结构的完整程度。故事跨越一万五千年，在主体情节的叙述基础上，自如的穿插四个时代转生的"前传故事"，并且对于考察人类进化，文明变迁的质问也一一体现在剧本内蕴之中。论深度和广度，能匹敌的同类作品很难找到。

Darkbaby: 被称为 PS 主机最巅峰之作的《MGS》其大半的成就都应归功于一个完美的剧本。接近 007 式谍报电影的剧本构成合理而毫无破绽，人物性格的描写也非常到位，没有复杂的时代背景，没有形同梦呓的哲人演说，却已经彻底展现了深邃的思想内涵。

E · T: 以《星之海洋》而闻名的 tri－ace 在 99 年底推出了一部以北欧神话为故事背景的 RPG，在游戏中我们虽然可以看到北欧神话中的一些人物，但是 tri－ace 并没有照搬北欧神话中的故事，只是用模糊的形势向玩家们展示了女神——蕾娜丝"转为人后"(历史根本不存在)的一段故事，前半以众神之黄昏为背景，描绘了引导战魂的使者——蕾娜丝不为命运所左右，最终从被封印的记忆中解放出来。游戏中各个情节安排的恰到好处，女神与鲁西奥的爱情故事也是感人肺腑，剧本的策划和游戏的制作着实让人佩服。

非天工作室: PS 初期最醒目的作品，故事内容高潮迭起，极让人打动了些许的情感，女主人公爱莉丝在水底长眠的一幕至今还历历在目，说《最终幻想 7》剧本是 ps 上最具经典性的一部绝对不折不扣。

寒水鱼: 怎样才能称上一款最佳的游戏剧本，除了出色的剧情和良好的表达方式外，与玩家间的充分互动；将一款游戏的可玩性和耐玩度通过画面的显示、玩家对手柄的操作，合理地刺激玩家一次次地思考一次次地感动，每一个元素都能完美地结合起来，这样的剧本才能算得上最佳剧本。在 PS 游戏中，我在游戏中看到的最佳剧本是《勇者斗恶龙Ⅶ》。

KING: 堀井雄二大师在剧本方面的造诣，在每次的 DQ 中都有着令人叫绝的体现，在 DQ7 中更是发挥到了极至。浩大的情节和世界观自不必说，在这一代里，每当剧情有发展时，一些小村子里很不起眼的 NPC 角色的台词都会随之发生大量变化，而且主角队伍成员之间的交谈内容也会在几乎每个无足轻重的场所都有对应台词；还有暗示各地各时代故事之间因果关系的叙事手法……仔细留心一下这些，真的令人对堀井在策划和台本工作方面的能力产生敬畏的感觉。并没有什么独特系统或者漂亮的过场影片，而纯粹靠正统 RPG 线程情节的丰富性来打动人心，这可以说是 DQ7 最突出的遥遥凌驾于同类游戏之上的特点。

最佳男配角

最佳女配角

CARL WANG：レザード（里查德）《女神传说》

Darkbaby：迪利塔《最终幻想战略版》

E・T：豪鬼

非天工作室：萨菲罗斯《最终幻想 VII》

寒水鱼：萨菲罗斯《最终幻想 VII》

King：霍姆斯《尤特那英雄战记》

SILENCE：萨菲罗斯《最终幻想 VII》

《游戏天地》：萨菲罗斯《最终幻想 VII》

《游戏日》：威斯卡《生化危机》

CARL WANG：ADA《生化危机 2》

Darkbaby：玛莉亚《恶魔城 月下夜想曲》

E・T：馆林见晴《心跳回忆》

非天工作室：凯特《尤拉那英雄战记》

寒水鱼：丽莎・加兰特《寂静岭》

King：蒂珐《最终幻想 VII》

SILENCE：艾娃《寄生前夜》

《游戏天地》：蒂珐《最终幻想 VII》

《游戏日》：梅莉尔《燃烧战车》

CARL WANG：里查德作为《VALKYRIE PROFILE（女神传说）》中的反面人物，他的特性鲜明且亦正亦邪，很有人格[illegible]都围绕着他展开，让人印象非常深刻。

Darkbaby：咚…向池塘掷去的小石块泛起了些微涟漪，[illegible]变化。这绝非是一个脸谱化的邪恶角色，通过其目睹贵族阶层的残酷和伪善，亲身遭际了妹妹惨死的不幸，内心逐步发[illegible]世事的无常。

E・T：在格斗游戏中豪鬼的大名简直可以说是如雷贯耳，"灭杀天"这三个字正是豪鬼真实的写照，虽然他并不是《街头霸王》系列的主角，但他却有着令所有人为之胆寒的武艺，此君最早出现在《超级街头霸王 2 X》中，当时的豪鬼在对战中被列为禁止使用的角色，这是由于当时的豪鬼在招数上有[illegible]鬼，绝对是一个恶梦的存在，被他秒杀是件很正常的事情。

非天工作室：一个银发飘逸，帅气十足酷的一塌糊涂的家伙……人气旺盛的甚至超过了游戏中的主人公克劳德。

SILENCE：出色的将外型特征和人物心灵内涵表现出[illegible]涵的角色之一。在 PS 初期能见到这样的表演，也是"最终幻想 7"成为无数人铭记的经典的理由之一。

CARL WANG：想必玩过《生化危机 2》的朋友对 ADA 的印象十分深刻吧，作为配角她的身份一直很神秘，她的各种诡异行为，以及为了保护 LEON 而挺身而出……这一切的一切都增加了其魅力指数。当选最佳女配角 ADA 当之无愧。

Darkbaby：出场次数并不多但已经足够给人留下深刻的印象，一个勇敢而淳朴的少女。

E・T：作为《心跳回忆》中的隐藏角色，虽然出场次数不多但是却给人留下了深刻的印象，特别是最后告白的台词十分令人感动。

非天工作室：身世悲惨的女孩子，好不容易遇到了一个"知心"，到最后却发现是敌方的奸细。可说是一个"将悲惨进行到底"的典型！

寒水鱼：相信只要是玩过《寂静岭》的玩家应该都不会忘了在"TEARS OF……"的音乐中，丽莎慢慢变成僵尸的 CG 动[illegible]的玷污……

KING：漂亮、坚强而且善良，拥有大量支持者的女性。可能是 FF 系列最成功的女性角色。

SILENCE：压倒性的形象媚惑度和史无前例的角色跨度[illegible]一半的诡异辉煌的基调，都建立在该角色基础之上

最佳视觉效果 最佳音效剪辑

CARL WANG:《恶魔城 月下的夜想曲》

Darkbaby:《恶魔城 月下的夜想曲》

E·T:《恶魔召唤师》

非天工作室:《生化危机》

寒水鱼:《生化危机》

King:《寂静岭》

SILENCE:《生化危机》

《游戏天地》:《生化危机》

《游戏日》:《实况足球 2002》

CARL WANG:《永恒传说》

Darkbaby:《放浪冒险谭》

E·T:《最终幻想 VIII》

非天工作室:《浪漫传说—开拓者 II》

寒水鱼:《最终幻想 VIII》

King:《龙骑士传说》

SILENCE:《寂静岭》

《游戏天地》:《最终幻想 VIII》

《游戏日》:《超级机器人大战 α 外传》

Darkbaby: 时钟的钟摆有节奏的摇摆声，被击败的骷髅头沿着阶梯滚落的骨碌声，蝙蝠拍打翅膀的轻微摩擦声……游戏的音效真实展现了恶魔城的空旷和幽深。在 PS 众多名作中几无可与之匹敌者。

E·T:《女神转生》系列中的音效有着它独特的韵味，每一部作品中音效与游戏主体可以说是天衣无缝，恰到好处，我们从一段音效中就可以了解到这是游戏中的哪个场景，几为特殊的场景还会有专属的配乐，战斗中也是如此。这一点在 ps 版《恶魔召唤师－灵魂黑客》中被体现得淋漓尽致，虽然这次仅《灵魂黑客》为代表，但是纵观整个《女神转生》系列，其配乐都给人留下了极为深刻的印象，它和金子一马的恶魔绘图相辅相成，浑然一体，所以说这个系列的配乐是游戏领域中的一朵奇葩。

非天工作室: 僵尸的呻吟呢喃声、萧萧的风声、苍凉的开门声、清脆的枪声、弹壳掉在地上的声音，当然印象最深的还要算过走廊的时候丧尸犬从窗户跃进来时的玻璃破碎声！

SILENCE: 和游戏题材紧密结合，各种音效的运用自然清晰（如开门，破窗而入，丧尸的呼吸声，以及各种自然声响），很好的烘托了游戏的氛围，并且能将听觉引入到游戏者的心理上，造成立体而有节奏感的流程表现。

KING: 电子游戏中最优秀的气氛营造，多数都来自于对第一感官系统的直接刺激，寂静岭的成功，很大程度上便在于游戏中出色的音效处理。

CARL WANG: 说实话，《TALES OF ETERNIA（永恒传说）》确实是 PS 时代画面最漂亮的游戏，无论是从场面还是战斗中必杀技/魔法的表现都十分华丽，尤其是战斗可以说是一种享受，而且战斗画面层次而且读取的速度也十分快，感觉十分流畅。

Darkbaby: 采用完全 3D 构图的该作品达到了 PS 机能的极限，屈指可数的多边形勾勒的人物居然能清晰看到其一颦一笑不能不让人感叹 Square 强大的技术力。

E·T: 以当时的 PS 硬件水平来看，《最终幻想 Ⅷ》应该算是达到了 PS 所能达到的视觉极限了，再加上游戏中以真实比例制作的人物和至今令人难以忘记的 CG 动画，这在 PS 时代确实无人能出其左右，就算是现在，能够制作出这样高水平动画的游戏也是凤毛麟角。

非天工作室: 可爱的人物造型和水墨画般的背景，一瞬间，我们那双被无数的方格子侵蚀的双眼被缓解了，有一种说不出的舒畅。如果说曾经不止一次的停下游戏来，而仅仅是为了欣赏画面的话，请相信，那是真的。

KING: 近年来在画面效果上有出色表现的游戏作品可以说是数不胜数，而龙骑士传说更是其中的佼佼者。这款作品在画面方面的魅力甚至超过了游戏性本身对玩家的吸引力。

SILENCE: 自然穿插于游戏场景之中的 CG 片断，人物表现也惊人的真实自然，配合游戏题材的心理惊悚，成为不可多得的恐怖佳作之一。

最佳游戏配乐
最佳游戏歌曲

CARL WANG:《异度装甲》
Darkbaby:《放浪冒险谭》
E·T:《最终幻想 VII》
非天工作室:《三国志 5》
寒水鱼:《寂静岭》
King:《啪拉啪拉啪》
SILENCE:《荒野历险》
《游戏天地》:《最终幻想 VIII》
《游戏日》:《心跳回忆》

CARL WANG:《XENOGEARS》中的多段主题旋律曾多次被大陆/港台很多电视剧用做当背景音乐，看的时候让人有种怪怪的感觉，不过这同时也承认了游戏音乐的魅力。

Darkbaby: 崎元仁、岩田匡治等“音乐三人组”倾力演绎的最高水准，沉重郁闷的欧洲中世纪风格完全契合了游戏中所处的时代背景，尤其时男主角阿什雷和魔女面对时的背景音乐极致的压抑，深刻体现了两个心灵受到创伤的人物当时难以掩饰地仇恨和痛苦。

E·T: 当人们第一次接触到像《最终幻想 7》这样的全三维的 rpg 时，对于它所向玩家们展现的一切是那么的令人震惊，它的出现让游戏有了翻天覆地的变化。在《最终幻想 7》中每一段音乐的设计可以说是巧夺天工，陆行鸟，游乐场，古代种神殿等等都有着令人拍案叫绝的谱曲，在对 boss 战斗中的背景音乐也是充满了危机感和压迫感，让玩家感受到这样不只是在听音乐，它带给人的是一种艺术一种享受。

非天工作室: 音乐气势恢宏、华美壮丽，直至今日，很多国内的电视连续剧还在不停的将其盗用作为配乐使用，这也不能不让人承认《三国志 5》音乐的成功之处。

寒水鱼: “死亡的也许是最能表达黑暗的乐手，我有幸在寂静岭这个游戏的音乐大师中，听到了最深的恐惧、不安、悲伤，绝望和希望。它时时在狂笑，被逼入绝境时，面对死亡时，不可遏制的恐惧所制造出的狂笑。它又在哭泣，过去的悲伤在阴冷的吉他里，在不时出现的老去的电影胶片常有的那种劈啪声中，在不时响起的幽灵般的钢琴声中独自抽泣。它是来自最黑暗的地方的使者。”

KING: 以一款专门的音乐游戏而言，啪啦啪的曲子所独有的鲜明色彩令人过耳不忘。游戏虽然是休闲型，但整体制作得颇有国际化的大气感觉，游戏中的音乐亦然。

CARL WANG:《像梦一样》(永恒传说)
Darkbaby:《eyes on me》(最终幻想 VIII)
E·T:《eyes on me》(最终幻想 VIII)
非天工作室:《eyes on me》(最终幻想 VIII)
寒水鱼:《I am the wind》(恶魔城 月下夜想曲)
King:《I am the wind》(恶魔城 月下夜想曲)
SILENCE:《I am the wind》(恶魔城 月下夜想曲)
《游戏天地》:《eyes on me》(最终幻想 VIII)
《游戏日》:《SOUL EDGE》(魂之利刃)

CARL WANG: DEEN 演唱的那首《梦であるように(像梦一样)》，这首歌听了多少遍连我也记不清了，DEEN 独特的声线确实能引起众多玩家的共鸣，再配合上游戏的动画，简直就是完美。

Darkbaby: Square 在游戏中和片尾两处以不同配器方式插入“eyes on me”这一主题曲丝毫没有给人突兀的感觉。令人叫绝的是两次给人的感受却又是那么截然不同；游戏中飞空艇里渲染了一对历经磨难的爱侣劫后重逢的温馨感觉，片尾时却又让人顿生旧事恍如一梦的浩叹，对植松大师的惊才绝艳由衷地脱帽致意。

E·T: 在次世代游戏中主题歌的使用并不是什么新鲜事，虽然拥有主题歌的游戏很多，但能给玩家留下深刻印象的首推《最终幻想 8》中的“eyes on me”，这首由王菲主唱的游戏歌曲很好地烘托了游戏的气氛，另外由于王菲是华人歌手，所以这首歌在国内有着很高的人气，有不少玩家就是冲着这首歌去玩《最终幻想 8》的。这首歌在游戏中的出现的时间和地点都是那么的恰到好处，由此可见，游戏中的歌曲有着多么大的魅力。

KING: 这首为游戏而作的片尾曲与游戏本身的气氛是那么相配，以至于看到小岛文美氏为恶魔城游戏所绘的插画时，都令人不期然想起这首歌的旋律。配器做得很大气而且优美，歌手的嗓音音色和对歌曲的演绎也都可以用恰到好处来形容。正是这些加在一起，才能给穿版的玩家带来悠长的回味和感动。

SILENCE: 旋律动听优美，将歌手声线及歌曲基调完全结合。配合游戏中大量采用的宗教音乐，能够在游戏通关之后为玩家造就韵味无穷的回味，并且赋予流行特质，成为追求大众化游戏主题曲创造的范本。

最佳男主角

CLOUD（克劳德）——《FINAL FANTASY VII》

CARL WANG：作为《FF Ⅶ》的男主人公，从一名普通的士兵到拯救世界的英雄，他的成长历程本身就很值得玩味，虽然 CLOUD 的精神状态有时不很稳定，但酷酷的外表和手中招牌的巨剑"一刀两断"被后来很多游戏中人物效仿。再加上《FF Ⅶ》的名气，最佳男主角的位子 CLOUD 坐定了。

《游戏日》：没有什么事比无法分清自我更为难过，"我是谁？"这个问题不但困扰着 CLOUD，想必也困扰着我们每一个人吧。深沉冷酷的个性和埋藏在心底的寂寞、悲伤、无助，都会唤起我们对 CLOUD 无限的同情，真心希望他能够坚强的认清自我，完善自己的人格。

SNAKE（斯内克）——《METAL GEAR SOLID》

Darkbaby：小岛秀夫独特的笔触下一个有血有肉的铁汉形象。身处危境毫不退缩，凭借着过人的智慧和判断力屡次化险为夷，对自己所肩负使命的正义性也曾经有过瞬间的思惑…在与梅莉尔等女性接触时自然流露的言谈举止又让玩家感受到一个真实的健康男子心态。

寒水鱼：能拿最佳男主角的多半是一些悲剧角色，国外某政界人士的名言：同情和怜悯都是促使人类投票的动力……斯内克绝对合乎这些条件，而且，他既帅且酷还很蓝博，YEAH!

RYU（隆）——《街霸》系列

E · T：隆，《街头霸王》系列的标准男主人公。对于玩龄较长的玩家来说，是不可磨灭的标准男主人公。白色道服的形象，深入人心。波动拳、龙卷旋风脚和升龙拳，这些隆的招式已经成为格斗游戏的标志性动作。

ZIDAN（齐丹）——《FINAL FANTASY IX》

非天工作室：典型的男主角，具备了一个标准男主角所应该具备的热血和好运气，还有一条可爱的小尾巴，可以从伟大的超级赛亚人那里获得一定的知名度。

SQUALL（斯科尔）——《FINAL FANTASY VIII》

KING：优秀的游戏，优秀的角色性格设定，加上优秀的剧情……要是这些都不是成功的男主角，那么恐怕就没什么成功的了。

SILENCE：本色派表演的典范。虽然在表演深度上不及"合金装备"SNAKE 的表现更为突出，但以其独特的内向性格获得广泛新生代电玩"观众"的喜爱，并且将影响带到 PC 平台。为表障斯科尔对次时代游戏界及所做出的贡献，特做出此项提名。

《游戏天地》：最佳游戏、最佳导演和最佳男主角历来是奥斯卡上的三大黄金奖项，其三位得主也多少有些联系——除了这个关系之外，选择斯科尔从另一个侧面也反映出：现在游戏的男主角显得太脸谱化公式化了。尽管斯科尔在相当程度上也有着公式化的因子，然而优秀的 CG 完全将 SQUARE 在脚本设定中的角色性格完全表现了出来，这也就是 CG 的作用所在。再一个提名斯科尔的原因是因为他有足够高的人气，外型潇洒是一个原因，其自闭的性格和从一而终，也避免了被若干通常带了暧昧的男玩家无从指责。

最佳女主角

レナス(蕾娜丝)——《VALKYRIE PROFILE(女神传说)》

CARL WANG:《VALKYRIE PROFILE(女神传说)》中主人公蕾娜斯曲折的人生经历和壮烈的爱情都让人不由产生怜爱。尤其最后向幕后黑手的洛基挑战时的那一幕更是让人印象深刻,在游戏中她经历了人世间的各种感情,逐渐变得清醒……再加上游戏的热卖,使她的人气度直线飙升。

E · T:北欧神话的故事想必大家读有所耳闻吧,在《北欧女神》中"战乙女"蕾娜丝作为女主角登场,不过剧情跟真正的北欧神话有很大的区别。女主角蕾娜丝设定为被主神奥丁封印了记忆的人类少女——布拉琪娜,对于她的童年,游戏中只做了短暂的交代,但正是因为这短暂的剧情,使得后来身为女神的她的信仰和思想有了翻天覆地的变化,也正是因为如此,为救同伴牺牲后再次复活的她获得了创造的力量,这种力量在"众神之黄昏"中将魔神洛基彻底击败。

TIFA(蒂珐)——《FINAL FANTASY VII》

Darkbaby:和克劳德共同拥有一段残破而错乱的旧梦,柔弱的躯体中包藏着坚韧的正义心。在她的身上可以看到太多女性共有的缺陷:伤感、胆怯、迷茫等凡此种种,但是宽容和承受使其心灵得以升华。与之相比较,如同圣女般的艾丽丝是那么的苍白无力。

寿 美幸——《心跳回忆 2》

非天工作室:从一出生就受到不幸的纠缠。虽然从小到现在不断的遭遇不幸,但是却是个超级乐天派。正是她的这种性格,使得她在所有的候选女主角里脱颖而出。

AYA(阿雅)——《PARASITE EVE(寄生前夜)》

寒水鱼:阿雅……就冲她是一款电子游戏的女主角,而且不像某位女性考古学家一样在玩家面前大卖性感,[illegible]。而且,她面对怪物时那份勇敢,穿着晚礼服时的高贵气质,和游戏中最终 BOSS 的那份宿命,一切都是那么的 PERFECT。

KING:美丽性感而又有着相当程度的行动力,这样的女性当然会给人留下深刻的印象。

RIONA(丽诺娅)——《FINAL FANTASY VIII》

SILENCE:提名理由基本与最佳男主角相同。虽然在表演上上缺乏火候,有一定做戏痕迹,但该演员与斯科尔联手将这样一部通俗正剧推向了流行高峰,其影响力的贡献超越了演技上的贡献,特做此表彰。

《游戏天地》:美丽、善良、善解人意,所有优秀女人的优点集于一身,最佳女主角当之无愧。

藤崎诗织——《心跳回忆外传篇 启程之诗》

《游戏日》:在《心跳回忆》中的藤崎诗织是拥有完美的相貌,学习和体育全能的优等生,也是游戏中最难追到的女孩子。正是因为这种完美却使她没有给人留下深刻的印象。但是在《启程之诗》中我们看到的一个更加真实的诗织,会生气、会嫉妒,也会暗恋着主角,故事最后的结尾尤其令人感动。

最佳导演

堀井 雄二

CARL WANG: 堀导可是在圈里有口皆碑的名导，《DQ》每一部作品的推出都会造成业界的一次大地震，日本地区《DQ7》420万销量是PS历史上的高峰。而且堀导对创作的态度十分严谨和独到，每作《DQ》都有骄人的成绩。凭借《DQ7》的成功当选最佳导演，当之无愧！

小岛 秀夫

Darkbaby: 比之其他的游戏策划人，小岛对游戏的诠释手法更接近于电影。镜头的拉伸切替、人物的对白都非常到位。其对细节近乎苛刻的追求也使得作品的艺术价值得以进一步飞跃，《MGS》中士兵更衣室里的女明星画报，小屋墙里的肉肉伪气这些似乎毫不经心的恶趣味更让玩家跨越了真实与虚幻的间隔。

小岛 秀夫

E·T: 在日本这个游戏产业十分发达的地方，一部好的游戏作品的背后通常都会有一位令人钦佩的导演，KONAMI的小岛秀夫正是这样一位人物，在FC时代，一部《燃烧战车》(METAL GEAR)让人们看到了他过人的才华和他对游戏性深刻的理解，这部作品是他走向世界的第一步，之后在PS风靡世界的日子里，他再次让世人看到了充满着小岛秀夫式游戏理念的《METAL GEAR SOLIDE》，这部被赋予谍报类型的动作游戏也开始令所有的游戏爱好者为之疯狂……

坂口 博信

非天工作室: 不断的在创新，也在显示自己怀旧的同时使人亲切莫名，他能让你感动得热泪盈眶，也能让你四周的人看着你的傻笑觉得此人已病入膏肓，假使没有坂口博信，没有他一部部操纵着你喜怒哀乐的作品，这对所有玩过坂口大师作品的人来说都将是一个遗憾。

坂口 博信

寒水鱼: 奥斯卡习惯上，一般最佳导演都会出自最佳电影(当然也有几次例外)。所以，在这个奖项上我提名坂口博信。而且以PS上的三款FF游戏的水准，他确实也当之无愧。

小岛 秀夫

KING: 强烈的个人风格一直是小岛氏作品最大的魅力，而《合金装备》在体现个人主张的基础上，于使用很成熟的电影化表现手法对剧情和人物性格进行演绎的同时，又能将游戏规制中和最必要的要素即“判断”与“操作”的娱乐性自然而然结合在电影化的情节中，实现艺术理念和商业需求的完美结合，这实在是拜小岛秀夫的深厚功力之赐。有如此的实力而没有以电影导演的身份去发展事业，着实是电影界的损失，但却是电玩界的福气。

小岛 秀夫

SILENCE：具备深厚的电影功底，在间谍游戏的新类型基础上，大量引入了电影语言，静态蒙太奇的运用、和整部影片(MGS)张力和节奏上的把握也几乎无人能出其右。更值得称道是，该导演对军事题材的驾驭也显得驾轻就熟，和次时代电玩的声光表现结合水乳交融，是不可多见的思想与视觉表现并重的次时代游戏。

坂口 博信

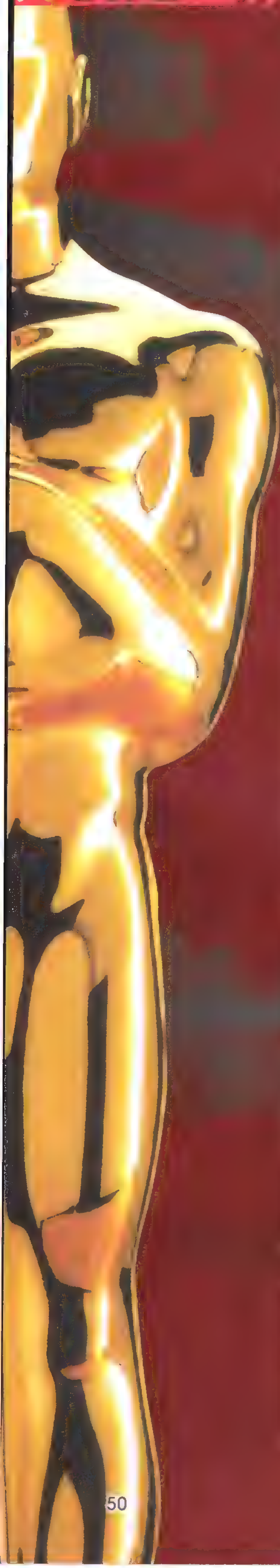
《游戏天地》：在这个奖项的提名上，我更多地考虑了"平衡"的理念：单从PS游戏来说，也许《勇者斗恶龙》或是《异度装甲》从整个游戏上更能表现出制作者的导演能力，而《最终幻想》系列从第六作开始，已经被指责为"一个大俗的诞生"，但坂口博信绝不该缺席于最佳导演的提名。——至少在他推出《最终幻想Ⅶ》之前，你根本猜测不到他制作出了什么。连续系列的制作足够耗费掉任何天才的所有灵感，当天才疲惫的时候，或者我们该这样为他想想：一个人做一部好游戏不难，难的是一辈子都做好游戏，且部部都是好游戏。

寺田 贵信

《游戏日》：先说一个小趣闻，编辑部接受提名名单的时候，每收到一份都要大声朗读全文，每一个奖项朗读后诸编辑就开始无责任评论——"不会吧……这是什么取向呀！"、"××选择这个！所以说英雄所见略同！"、"商业效应，这就是商业效应的最好反映！"……为了维护提名人的权益，在这里就不详细点名解释了。在"最佳导演"的这一项上，若未点明归属那么几个人选，则以导演资格来，都不用猜测，大家就可以猜出来人选了。

在编辑部最后统一自己意见的时候，大家在"最佳导演"上迟疑片刻，明显表露出都有不同意见。后来经商谈，采用当年诸葛和周郎的思路，把自己的选择先写在手上。当大家一同打开的时候，竟然有3个是选择了"寺田 贵信"！

说到选择寺田 贵信，说到《超级机器人大战》系列，估计千多字也说不完我们的道理呢。想《超级机器人大战》系列一直沿用大杂烩的形式，每次都会采用近20部不同的动漫作品而编制一个共同的故事。哪次稍有不慎，就会导致不可弥补的损失。但《超级机器人大战》系列发售至今已经超过20部作品，没有一次出现纰漏，可见寺田先生的掌控能力。大家还记得当初WINKY SOFT在《超级机器人大战F～完结篇》以后离开了。本来以为失去了如此之强的制作小组，《超级机器人大战》系列将面临最大的危机，但没有想到，在寺田贵信的带领下，《超级机器人大战α》取得了意想不到的成绩！再以后，寺田带领新的制作组锐意进取，数次改革无一不得到销量上的承认，尤其是最近《超级机器人大战 IMPACT》，一开始销售就达到了50万的销售成绩，这也是历代系列《超级机器人大战》都没有达到的效果！无论当初的辉煌，还是现在的彻底改革，都是寺田 贵信长久以来努力的结果。



最佳游戏

《DRAGON QUEST(勇者斗恶龙) VII》——ENIX

CARL WANG(网星艾尼克斯市场部产品经理)

《DQ7》无论从游戏的可玩性、音乐、销量、影响力，甚至延期的次数在日本都是不争的 No. 1。(虽画面并不是最优秀的……)虽然国内玩家可能对《DQ7》的热情不如 FF 系列来得高涨，但并不能对 DQ 在日本的地位造成动摇。

《FINAL FANTACY(最终幻想) VII》——SQUARE

Darkbaby(游戏撰稿人)

尤如一柄切开新时代的神兵利器，给人以振聋发聩的冲击效果。在剧本的设计上张弛有度、浓淡相宜，让玩家全身心融入了一幕末世降临时的冒险活剧。时隔多年，克劳德、蒂珐、萨菲罗斯等鲜活的人物形象光彩经久不灭…荣耀永远属于开拓者！

《STAR OCEAN(星之海洋) 2》——ENIX

E·T(原《电子游戏与电脑游戏》、《电玩 GOGOGO》策划)

作为 TRI－ACE 在 PS 上的处女作，《星之海洋 2》有着相当迷人的魅力，它以广阔无垠的宇宙为舞台，让游戏者的视野更为开阔，[illegible]的力量让我们觉得自己是那样的渺小。在游戏系统上《星之海洋 2》已经达到了近乎完美的程度，全方位的设定令游戏可玩性达到了相当的高度。虽然游戏中没有太多的 CG 动画，但游戏中景物的搭配和画面恰到好处，给人一种很流畅的感觉。另外值得一提的游戏中众多的隐藏要素也一直是 RPG 高手们津津乐道的地方。

《FFT(最终幻想策略篇)》——SQUARE

非天工作室(游戏撰稿团体)

丰富的职业系统，多种多样的隐含要素，天野大师唯美的画风和史诗般的圣狮王传说，由这一切所组成的《FFT》绝对是 PS 历史上不可多得的一款经典之作。

《FINAL FANTACY(最终幻想) VII》——SQUARE

寒水鱼(游戏之王网站编辑)

一个经典系列的经典之作，刚上手的时候感觉只有震撼，投入其中时就是耐玩，细细品味剧情的时候就只有感动两字形容了……

《恶魔城 X～月下夜想曲》——KONAMI

KING(原《电子游戏软件》《电子游戏与电脑游戏》编辑)

完整紧凑的情节、优秀的平衡性、统合协调的气氛……令人如醉如痴投入其中的同时，基本在任何方面也挑不出什么毛病来，可以说是将完美二字具象化的游戏作品。

《FINAL FANTACY(最终幻想) VII》——SQUARE

SILENCE(游戏撰稿人)

该片首次将全面3d技术引入到主流RPG中，成为次时代RPG的一个典范。无论是对于本系列人气的上升还是32位主机竞争的格局都有着划时代的影响。在PS三款最终幻想中，不但达到游戏内容的巅峰，在整体世界观上也显得大气磅礴，而水中之死的那段情节更是让广大玩家深刻铭记。论综合表现和影响力，推举为最佳应在情理之中。

《FINAL FANTACY(最终幻想) VIII》——SQUARE

《游戏天地》(国内销量第一的专业游戏周报)

毋庸置疑，最佳游戏属于《最终幻想Ⅷ》，它获得提名的原因，就如同在某一年的电影奥斯卡上，《泰坦尼克》已成就了一段辉煌的神话：情节、动画、思想噱头，不乏高潮。从这个意义上来说，能与之相提并论的只有《最终幻想Ⅳ》，但尽管FF7几乎是生生把电视游戏带进了一个新的时代，但我们更注意的是整个游戏带来的连锁效应：难道FF8里的俊男靓女没有让你那拒绝游戏的女友也为之关注？难道菲后的那首《Eyes on me》没有让那些主流的媒体为之动容？——这就是答案。

《BIO HAZARD(生化危机) 2》——CAPCOM

《游戏日》(本编辑部)

又是《最终幻想》……还是《最终幻想》……拿到前几个朋友的提名，心里面就直犯嘀咕。等到全部拿到之后，编辑部便不由得火从心头起——难道他们把这么重要的游戏都忘了么？它将动作AVG的优势发挥到淋漓尽致，从此该类型游戏大风光于天下；它是CAPCOM历史上第一个一天内便售出200万份的游戏，总销售量达到675万份（这个成绩直到今天来看也是绝对让人瞠目结舌的）；它除了SS之外几乎制霸了所有的次世代机种；它让性格鲜明的各个角色时至今日依然在玩家心目中有着不可磨灭的位置……它就是永远的《生化危机2》！

2CD男女主人公互动四种不同结局让玩家们痴迷不已；"第四幸存者"、"豆腐"、再加上后来推出的振动版上的终极战斗模式更是让玩家们欲罢不能；背景、配乐、配音、情节……无一不是上乘之作……好处不用多说，至少在我们编辑部《生化危机2》有着相当好的口碑。如果说选不上"最佳游戏"的话倒是有可能的，毕竟出色的带来电玩历史改变的伟大游戏还有好几个，但是连提名都没有恐怕就太说不过去了。于是我们郑重提出我们"GD编辑部"的提名——"生化危机2"！

促使我们投出这宝贵一票的另外一个主要原因就是《生化危机2》成功移植到了pc上面（前几年育碧公司代理的《生化2》计算机中文版至今仍保持着国内计算机游戏的销售冠军纪录），让一些（只是一些哦）狂妄地说出"家用机的游戏都是小孩子的游戏，会有什么好玩的"的纯PC玩家哑口无言，更是拉了好大一批PC玩家加入TV的阵营。对于一个做出如此卓越贡献的游戏，提名"最佳游戏"，不过分吧？

最佳创意 最佳移植

CARL WANG:《Dance Dance Revolution(DDR)》

Darkbaby:《啪拉啪拉啪》

E・T:《Dance Dance Revolution(DDR)》

非天工作室:《浪漫传说——开拓者》

寒水鱼:《铃木爆发》

King:《生化危机》

SILENCE:《啪拉啪拉啪》

《游戏天地》:《生化危机》

《游戏日》:《燃烧战车》

CARL WANG:《勇者斗恶龙 4》

Darkbaby:《勇者斗恶龙 4——被引导的勇者》

E・T:《幻想传说》

非天工作室:《霸王的大陆》

寒水鱼:《时空之轮》

King:《街头霸王 ZERO 3》

SILENCE:《魂之利刃》

《游戏天地》:《格斗之王 97》

《游戏日》:《CAPCOM VS. SNK 2000PRO》

CARL WANG: 把简单的游戏形式变成巨大的财富和一种流行时尚，这是 KONAMI 的又一个丰碑。《DDR》的成功使音乐游戏的地位得到的承认，并且不断的发扬光大。所以说《DDR》获得最佳创意奖当之无愧。

Darkbaby: 没有华丽的 CG、没有言过其实的广告宣传，凭借着出色的游戏性让玩家体会到 SCE 鼓吹的时代风游戏的独特魅力。这是一个开音乐节拍游戏先河的伟大创意，以后诸如 DDR 等作品都是延续其理念发扬光大的。

SILENCE: 虽然音乐游戏的类型早在 1974 年就已诞生，但该作品首先将音乐节奏作为游戏方式引入了这种媒体之中，其界面和操作方法直接或间接影响了以后多种同类游戏。

非天工作室: 多元化的开放世界，几个看似无关又互相在不同的剧情中客串的主角，清新浪漫却略有忧伤的剧情，加上多种多样华丽魔法和合击技，构成了这部独具匠心的《浪漫传说开拓者》。

寒水鱼: 真人演出的美少女在生活中时时都会遇到各种炸弹，手机里，橙子里，手枪里，甚至是钢琴里，玩家必须利用各种工具（当然最重要的工具还自己聪慧的大脑）一层层地抽丝剥茧，在限定的时间内破解各种装置。玩法新颖，机关装置设计精巧。

KING: 动作和冒险的完美结合，实际上在整体方式而言不算是全新的构思，然而游戏的完成度之高，就不能不说这是各方面有着优秀创意所带来的结果了。

CARL WANG: DQ4 的 PS 复刻版用 DQ7 的引擎重新绘制了人物、怪物、地图并追加了新的职业，新的人物，新的场景，新的剧情……这些就是对于一个复刻版来说实在是太豪华了，就算以前玩过 FC 版的玩家也会有"再玩一遍"的欲望。日本地区 120 万的销量就是对 ENIX 用心的回报。

Darkbaby: 一个复刻的游戏能达到百万以上销量不能不说是一个奇迹，《DQIV》的热卖再次证明了"国民游戏"的强大号召力。在移植态度上也可圈可点，沿用《DQVII》3D 构图的形式让过去接触过 FC 版的玩家能够咀嚼出新鲜的感觉。适度的追加新要素也使游戏乐趣倍增。

E・T: 《幻想传说》——这是 SFC 上第一个使用 48M 的超大容量作品在移植到 PS 之后，我们不但还能感受到原先的韵味，而且这种韵味还得到了升华，只要是玩过这两个版本的玩家都应该能感受到这一点，它并非只是简单的移植，游戏的画面和剧情都经过了或多或少的强化，制作者是想让玩家像对待一个新作品那样去完成它。这就是移植的一种高境界。

SILENCE: 借助相容机板，这款第一个较为成熟的 3D 武器格斗游戏为家用机用户提供了不亚于街机厅的视觉享受。不仅在画面上做到了 120% 的移植，而且在游戏内容上也增加了许多丰富的内容，凸显出 NAMCO 的诚意和认真程度。特意为家用机板制作的 CG 片头，更是为以后游戏的片头提供了一个难以逾越的高级标准。

来吧！跟我一起作战！
大战略
CLOUD 作品
A CLOUD PRODUCTION
结果，战争就从那时起一直延续到现在
游戏出现了，我们在游戏中继续战争
游戏中的战争需要更加巧妙的战略
于是，大战略顺理成章地诞生了
于是，大战略指引你战斗的历程
于是，大战略吹响你胜利的号角
于是，大战略装点你美丽的人生
于是……

基本操作

十字键/左摇杆——控制角色行动/项目选择
○键——决定/对话/调查/拿取
×键——助跑/跳跃/取消
□键——呼出道具栏(可换)
△键——主视角观察(可换)
L1 键——呼喊
L2 键——校正视角
L3 键——校正视角(主视角时)
R1 键——下蹲/防御(可换)
R2 键——没用
R3 键——显示地图
SELECT 键——跳过部分过场情节
START 键——开始/暂停

楔子

2005年8月，天气晴朗，从明亮的车窗中向外看去，[illegible]已久的首都岛[illegible]呈现在眼前。[illegible]从机场开出的电车，[illegible]首都岛[illegible]之[illegible]……

我[illegible]，今年25岁，是《[illegible]》(《[illegible]》)的记者，这次[illegible]工作的调动，我第一次来到了这个用最新建筑技术建成的人工岛屿之上！

坐上开往岛中央的电车，[illegible]观赏起了窗外迷人的景色，[illegible]大地剧烈地震动了起来，[illegible]掠过我的心头，一阵天旋地转之后，我失去了知觉。

虽然抑制不住强烈的头疼和不停颤抖的身体，我还是庆幸自己活了下来，努力让自己镇定了一下之后，我发现自己还在电车的车厢里，还是先走出这块是非之地再说吧。

首都岛高速公路

[illegible]了车厢，我观察了一下周围的情况，有些地方没有护栏，稍有不慎便会掉落海底而一命呜呼，还有一些车辆所处的位置也十分危险，如果[illegible]不定会掉下来[illegible]自己。

[illegible]一下后[illegible]，地震再次爆发起来，[illegible]从某辆救护车上[illegible]了下来，落在了上层的桥边一辆绿色[illegible]发动机盖上。

向前一直走，走过车厢，打开门，[illegible]爬到上层，[illegible](如在[illegible]掉到桥下而[illegible])，[illegible]之后[illegible]。

机种:PS2　厂商:Irem　类型:AVG
发售日:2002年4月25日
价格:6800日元　媒体:DVD－ROM

桥墩的侧面有以蓝色下箭头标示的自来水管，可以在此补充QP和记录游戏进度，调查后选第一项是喝水，第二项是不喝，第三项是往容器里灌水，第四项是存盘。查看饮水处的说明后得知，某些海水和泥水也可以解渴，不过会损失生命值HP。

在断桥边上的那辆绿车处取得背包（非常持ち出し袋，小号），注意车子会随你的前进而向下倾斜，所以应尽快拿完迅速往回跑。

沿楼梯向上，找到一家西餐厅，可是它的门却被锁上了。从一份备忘录的记述得知，餐厅门钥匙就藏在花盆当中，于是我便挨个翻找，终于在餐厅左侧的一个花盆里找到了开门的钥匙，随后使用钥匙进入餐厅（钥匙都放在背包里的钥匙扣"キーホルダー"上）。

刚进餐厅，它就开始晃动并倾斜起来，为了不掉入海中，我只好快速向上跑动。还好里面的房间比较正常，我还找到了一只100日元的打火机。来到厨房，桌子上的收音机里正在报告着这次地震的具体伤亡情况以及救援情况，我发现一个中号的淡水瓶，从自来水管处可以灌满。

从最里面房间的窗户钻出，沿楼梯下行时，我突地听到了一个女子的尖叫呼救声，看来还有别的生还者，于是便迅速从里面有公共汽车的屋顶处来到下层。

补充过淡水并记录后，我看到右侧的铁栏杆处有一卷长绳（ロープ）随风飘荡，心想也许能用得着，便上前去取。不料脚下的铁网却是左右摇晃，需不时调整平衡方可。取下长绳后便可前进至女子呼救的电车处。

爬进尚在实地的第一节车厢，看到一年轻女子正呆在摇摇欲坠的第二节车厢口处，随时都会有生命危险，看来我只要多往前走一步就会失去车厢现在的平衡而断送两个人的性命。将刚得到的长绳系在第一节车厢和第二节车厢连接处的一个蓝色环状把手上，然后拽着绳子靠近女子，在足够近的时候[illegible]

[illegible]

那女子名叫相泽真理，是个大学生，她在感谢了我的救命之恩后便和我一同寻找离开的方法。我们向北行走，原先一人无法登上的高地现在可以通过两人的配合上去了。我让相泽真理先踩着我的肩膀爬上去看看情况，可过了很久她才找到一条长绳并把我拽了上去。

头顶上响起了直升机螺旋桨和马达的轰鸣声，我们都以为有救了，大声呼喊着，挥舞着手臂，可飞机却渐行渐远，失望的阴影迅速笼罩了我俩的思绪。看到相泽真理无助地跪在地上恸哭，我不由得走上前去安慰了她一下（"励ます"）。

走到高速公路的尽头，沿作业员用的梯子下到地面，这里有一个小街心花园，还有淡水和海水的自来水管。向背离大海的方向前进，在一辆后门大开的救护车里取得绷带（包带）和手套（军手），东边另一处大卡车的货箱里，我找到了一个扳手（バール），看样子可以用来撬和砸。

从侧面进入旁边的空地，相泽说要去コンビニ，用扳手将空地里的公共汽车门撬开即可继续前进，内有果汁饮料（果汁[illegible]ース）。出来的时候我们看到一辆[illegible]驶离了这里，连让我们呼叫[illegible]。随后首都岛高速公路的[illegible]，[illegible]速公路桥下走过的[illegible]下的石块砸伤，[illegible]倒塌会引起剧[illegible]（R1键），如果[illegible]意不要被滚落[illegible]

首都岛边缘

[illegible]"コンビニ"便利店，[illegible]可以找到不少有用的[illegible]（[illegible]二地图），杂志（[illegible]7月号），太阳镜（サングラス，可拿可不拿，占地方不说，戴上后用主视角观察会变暗），中号水瓶（ペットボトルM），饮料冲剂（ジュースの素）和蓝色背包（青リュック，中号，一定要拿到），另外地上的收银机里还有残余的现金，这个时候拿好像有些不太道德……

出来后向北走一点，在"きさらぎ通り"，会发生东侧大楼顶部的巨大圆球掉落的事件，不过好在它只能掉在西边且不会继续滚动，因此是有惊无险。至此我们面前又没有了前进的道路，只好再让相泽爬上北边的高台去调查，等了半天，她才找到了一只灭火器（消火器）。待相泽再度离去之后，我却听到了来自她的一声惊叫，一定是出事了，我得另外找路去救她。

向西南行至"むつき通り"，会发生首都岛高速公路彻底崩坏的事件，注意会有大量的泥土和沙石落下，为避免惨遭活埋，最好能站在黄色的出租车顶上然后再压低身子。等震动过去后向西走，在路边起火的地方使用灭火器即可继续前进，通过踩踏蓝色的汽车向前走，进入附近的一座大厦。

一名浑身是血倒地不起的男子吸引了我的注意，凝神望去，他的身体还在微微起伏，我急忙上前询问他的情况，他管我要水喝，此时可以选择"给他（水を渡す）"和"不给（渡さない）"，我当然[illegible]了他，那男子[illegible]把他的名[illegible]了我，随后便[illegible]了气，[illegible]了一下名片才知道他姓杉[illegible]

一个[illegible]的[illegible]男子[illegible]地出现在[illegible]，[illegible]下几句没头没脑的[illegible]开了。我在大厦内调查，找到了[illegible]，[illegible]收音机的广播声，将[illegible]收音机和旁边的[illegible]在身上，我离开了这栋楼。

[illegible]东边的大楼行进，[illegible]到了巨大的震动，同时传出可怕的[illegible]，转头一望，发现南边的高楼轰然倒塌，进入[illegible]汽车附近大楼的洞穴，

可在里面找到饮水处和绷带，因为没有继续前进的路，只好想办法向上层攀爬，借助钢筋架和一些桌子的平面不住向上，遇到有落差或距离的时候，最好按住×键行走以便跳跃。

跳过最后的两扇门板后便可与相泽再度会合，附近有泥水，最好别喝。从大卡车中找到ZIPPO打火机（オイルライター）后正待离开，却发现旁边的大楼已经开始倒塌，于是赶紧招呼相泽逃命，只要被砸到必然会GAME OVER。

躲过灾难后向西走，此时的天空阴沉得非常可怕，不一会儿便下起了瓢泼般的大雨，看着雨中婷婷玉立的相泽，我又想起了包中的伞，将伞递给了相泽（此处有三个选项，分别是"大丈夫、もう1本持っている"、"雨にあたりたい气分だから"和"そういえばそうだ 件が风邪をひいてしまう"笔者选的是"雨にあたりたい气分だから"）。

对面大厦的屋檐下的柱子上张贴着几幅海报，某一张上的人头甚至被人画得乱七八糟，还好旁边的一张没有遭到破坏，于是我便将它收藏了起来，仔细一看，画中人似乎在哪里见过，旁边的宣传资料则表明，这个人是土地建设局的局长——八田。边上的宣传栏里贴着这个地区的地图（ツインビル地图），前面不远便是饮水处，可以补充水份及存盘。

进入西边的珠宝店"ジュエリーきどりや"，看到一个带着手铐的女子正在疯狂搜括店内的珠宝，和她谈话时我注意到，她的手腕受伤了，还在滴血，不能见死不救的我只好给了她一些伤药和绷带（回复アイテムを渡す），我多次提醒她这里很危险，随时都会倒塌，让她尽快逃离这里，可她并不领情，仍然埋头苦干——

出店向北，地震再度发作，注意头上会掉东西，不要靠近那辆蓝色的汽车，因为会很危险。从铁皮围着的工地现场的破洞处钻进去，一个身着沾满了汗水和泥土的已经看不出是白色的白色衬衫的[illegible]男人[illegible]。人口附近就有饮水处。

2楼的里面可以找到急救箱（救急セット）和安全帽（ヘルメット），阵内在3楼。那个男人正站在眼前，他竟然说[illegible]自己，真令我没有料到。他自我介绍叫做阵内晃——，他让我帮忙把头顶上的几根铁棍挪开好打开身后的门。

沿楼梯来到上层，在楼下阵内的帮助下将几根铁棍清除，我正待返回楼下和他们会合，不料却于此时发生了地震，脚下的钢结构建筑东倒西歪，我不得不迅速找到脱险的道路。借助木箱搭成的通路，我返回了第3层，与相泽会合。由于时间紧迫，所以我决定让相泽先走（"先に行かせる"）。

从梯子上下来后，西南方向上有一个饮水处，从它附近的楼梯继续向下走，路上会看到一个作业员的尸体，调查后发现没得救了于是作罢。在最下层看到阵内正在对着蓄水池拍照，他还说地震的起因在地下的调节池。之后的路程可谓艰难重重，我的生命不只一次地受到了威胁，但好在已经基本适应了这种逃生的环境，只要脚下不打滑，注意不被砸到就能顺利通过了。

[illegible]们的队伍扩大到了三个人，从[illegible]来后，向东走，沿消防[illegible]向上，进入濒临倒[illegible]有饮水处，但电[illegible]口的楼梯向上[illegible]窄小过道，只有[illegible]不会掉到楼下[illegible]很多好道具[illegible]、绷带和高级[illegible]ク，大号，一定[illegible]。

[illegible]上行，可以找[illegible]日号》以及[illegible]窄小过道，不[illegible]身子以求稳定。[illegible]盖的非常用[illegible]看到两位老人——村田夫妇，附近可得居民谈话记录1、2。村田美智子夫人要我到里面寻找事务所的钥匙，而村田先生则说这次地震灾难是一个名叫"新崎"的人引起的，我注意到相泽听到这个名字的时候身躯明显地一震，难道说……我从钢筋下面的空隙向里爬，找到了事务所的钥匙、首都岛调查结果和老人与孩子的照片。

用钥匙打开门，我得以继续前进，这里也有饮水处。安全抵达地面后，我发现相泽还落在了后面，她摔倒在楼里，眼看这栋楼也要塌了，两个老人依然留在了楼里。我扶起相泽，带她走到安全的地方。

此时我们三人聚在一起商量逃生的办法，阵内说救援队会在公园、体育场和首都岛管理中心这些地方出现，因此要直接过去，而相泽则要先回一趟家，因为她放心不下她的小狗。我有两种选择，一是陪相泽回家（相泽の家の方へ行く），二是和阵内去找救援队（遊园地の方へ行く）。如果选择和阵内同去游乐场则前进至比嘉路线。

毕竟我和相泽从一开始到现在都在一起经历了那么多事情，而她又是一个女孩子，因此我决定先送相泽回趟家，然后再一同去寻找救援队（至相泽路线）。

首都岛中心（相泽路线）

往相[illegible]的路上发生了[illegible]水倒灌的事件，[illegible]，冲垮了堤岸，还有逐步上涨的趋势，我们被困在了一个[illegible]，没有别的路可走，只好利用周围的[illegible]想办法了。

这里可以找到[illegible]，几个汽车轮胎[illegible]，已[illegible]木板[illegible]了，利用[illegible]可以[illegible]，[illegible]的话，还缺少绳子把这些东西捆绑在一起，我向四周打量了一下，发现有一捆绳子挂在了一个铁

架子边上。走到那里想要拿取，却发现会很容易失去平衡，于是我大声呼喊相泽过来帮忙，让她蹲在铁架的这头，而我则走到前面去拿绳子。

绳子取到后，我动手将汽油桶、轮胎、木板用绳子捆扎成一只简易小船，并可以自己选择将船漆成不同颜色，这个颜色可以根据相泽的态度来改变（笔者选的是最后一项）。

乘船顺流而下，速度奇快，所以应该躲避河道中的障碍物前进，一旦不幸"触礁"就只有 GAME OVER 了。上岸后二人歇息片刻，我又说了些鼓励她的话（"気にしなくていい？"），之后便继续跋涉。此时再和相泽对话可以让我们的关系更密切（选"仆のことも名前で呼んでくれる"），就连互相的称呼都改为了"真理"和"真幸"……在さくら和むつき街道的交叉点处会有饮水处，那里还有一个商场，进去可得晾衣架（ハンガー）、携带净水器（太占地方，基本没用，不建议收取）和高级太阳镜（高级サングラス）。

只有通过门口着火的公共汽车那里才能到达真理的家，我从公共汽车西侧一点的一个站牌顶上去，沿着招牌走到楼房的墙根儿，在黑黄相间的电缆处使用晾衣架便可滑行至公车门内，注意落下时要提前一点按×键，这样可以向前跳跃避免落到火堆里，如果按○键则是垂直落下，会被活活烧死。另外如果没拿晾衣架则可用"雨伞的伞柄"+"扳手"+"绷带"组合出简易滑钩来代替。

开动公车，使其错过火焰，我们这才可以顺利的到达居民区。在真理的引导下，我来到了她家的门前，她找到了她的小狗，我对于到底进不进她家着实困惑了几秒，最后还是决定进去（"行く"）。

真理把她的自行车请了出来，我带着她从原路驶离。接近公车时附近的楼房却发生了大爆炸，我们俩只能弃车继续步行了。返回来之前的地方，在饮水处的附近有一个地铁站，走到那里的时候会发现原来紧闭的铁门由于地震的缘故而打开了。进入车站，站上躺着一个技术老。在乘务员室可以找到 ZIPPO 打火机的补充油（[illegible]オイル）、乘务员日志（[illegible]の日誌）和急救箱。

真理的小狗不知道受到了什么惊吓，从她的怀里窜了出去，跑得无影无踪。此时天花板开始崩塌，我们一边躲避一边寻找，终于在最前面的车厢内找到了它，之前的一个车厢内可以找到新的背包（ショルダーバッグ，特大号，一定要换）。

从对面稍有些倾侧的车厢内通过，到达北边的出口，发现门被封死了，用扳手敲掉障碍物后即可从此门通过。进入地下的巨大空洞，这里有很多的饮水处，因此不必担心口渴的问题，不过此处可通往三个地方，分别是"下水道"、"地铁"和"调节池"，经过慎重考虑，我决定还是从调节池走，正好顺道看个究竟。

先往东经过水管走到对面，向西走到下边的楼梯，穿过水池走到最南边，向东到头，上梯子。不料途中再遇地震，梯子从中折断，还好我依然担在上面。此时真理已到达安全地带，剩下的就看我自己了。

向西走，沿梯桥向北，接下来拧着墙根儿从铁架子层层向上，最后快要到头时，[illegible]公车从墙边掉了下来，趁第三[illegible]跳到墙角，迅速爬到第[illegible]一切平静下来之后再[illegible]。

[illegible]好角度后往对[illegible]只是刚好[illegible]，[illegible]成功，爬上钢[illegible]掉下来三辆公[illegible] R1 键踩稳，[illegible]翻过三辆车就[illegible]。

[illegible]都报社，在[illegible]人正在点着[illegible]辑长西山，他[illegible]一份报告书[illegible]机（ボイ[illegible]），从他的桌子上找到了资料室的钥匙、牛仔帽和过滤器（用来和携带净水器组合使用的，也没什么用）。洗手间里有饮水处，在资料室可以找到创可贴、发烟筒（一定要拿到）、报都报资料 1、2、4 以及怀中电灯。

从报社出来向北走，从掉了一个轮子的白色面包车下面找到了一个千斤顶（ジャッキ），在旁边嵩原建设打开了一半的铁门处使用，我潜入了这个和此次事故牵连甚大的企业内部。在 1F 可以找到首都岛建设年表。

走楼梯或乘电梯来到 12F，在亮着灯的社长室内找到了总务课的钥匙及社长一家的照片。找到同层的总务课，进去先拿到座位表，然后调查杉山的桌子可以找到几部小说，翻看《朝颜の昼夜》即可得到杉山的备忘录（杉山のメモ）和录音带（ボイスデータ）。阅读其备忘录，发现当中记着一个数字"8762"，返回社长室，调查保险箱，输入"8762"后可以找到《人工岛建造工事报告书》。

正在这时，八田局长走了进来，我急忙躲在了桌子底下，幸好他在给谁打着电话，没有注意到我的存在。我听到他说利用了新崎来营造了这次的巨大灾难，还说新崎的家人都死了，好像是死于事故，其实却是他一手操纵的。

我躲过他的视线，慢慢地爬出了社长室，不料却被门口两个全副武装的士兵给逮了起来，八田局长此时也看见了我。他们没有杀我，只是将我的手脚都捆绑起来后便自行乘直升机离去了。我观察了一下四周，发现远处有什么东西在闪闪发光，也许它能帮我脱险，于是便一点一点地爬了过去，如果没有戴手套的话也许会受些轻伤。

返回楼内，乘电梯下到底楼，出门并取回千斤顶。返回报社的路上，我看到楼上爆发了大火，急忙赶回去[illegible]，[illegible]编辑长的脚扭了，不能行走，于是三人便爬着逃出了大楼。我背负着他继续前进，我们终于进入了さつき公园。

走到长椅和饮水处的旁边时，编辑长建议我们休息一下，之后继续前进至湖边。把二人安顿好后，我游泳横渡人工湖，在纪念树的牌子旁边点燃发烟筒即可引起天上直升机的注意从而投落许多救援物资，物资散落在帐篷附近，最值得拿的就是大背包（ラージサック，超大号，本作中最大的背包），其余的像什么大号饮水瓶（ペットボトルL）、创可贴、绷带和急救箱等物可要可不要。

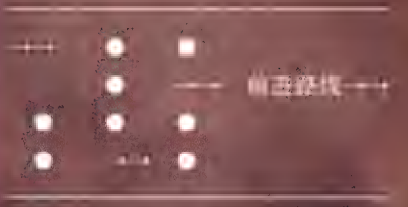
在另一处水边，我看到了一个驾驶快艇的救助队员，和他谈话得知，要么去找人来一起走（"ケガ人がいるので连れてきます"），要么就自己先走（"はい 一人です"），我肯定不能把那两个人丢下，因此便选择了第一项。

游回对岸的途中，湖里的水不知何故突然开始排干，形成了三个大漩涡，注意不要被卷在里面。上岸后湖水已完全干涸，只是在三个排水口处有淤泥和积水，最好不要陷在里面。我背起编辑长走向对岸，行至中途突然有棵大树倒了下来，应该尽快跟着真理向反方向奔跑。

到了救助队员面前，我们发现船里只能坐得下两个人，而此时已有一个小男孩在里面了，我想还是让编辑长和小孩先走，自己和真理留下来等下次再走。可不幸的事再次发生了，就在救援船返回这里的时候，旁边一栋大楼恰好倒塌，连船带人一起砸沉在水里……

无奈之下，我们来到了体育场（メイスタジアム），在这里我们遇到了阵内和比嘉，一阵交谈过后，我们还要分头行动，我选择了和真理一道离开，而比嘉则依然还由阵内来照顾。在球员休息区有饮水处，还可以找到捕手的护腿，球场边上有水车，水车对面的箱子后有捕手护胸。

从水车右侧的铁栅栏一直向里走，此时发生地震，球场开始崩溃，我又开始了新一轮的亡命奔逃，路线如下图。



刚躲过这些钢筋，在上层的比嘉又叫我注意前面的路，记住要一直向右前，尽量靠近右边的墙再往前，注意地震时要压低身子，前面往下滚东西的时候要看准空隙进行闪躲。之后一路狂奔就能逃离体育场了。

正以为可以安全无事之际，八田的那架直升机又出现了，上面载着那两个战士，他们开始用连发的导弹来攻击我们。对于武器，我们现在没有任何可以抗争的办法，只得扭头快跑。注意前方的桥会断，走路中央就没事了，过桥从右边的斜坡上去，之后沿路进入百货公司（pbプラザビル）。

首先可以找到此处的地图，然后用消防水龙冲毁障碍物即可继续前进。刚刚来到饮水处，那两个催命使者提着武器再度出现，拿连狙的男子直接向上面去，留下光头挨层巡视。我牵着真理的手，靠躲在箱子和柱子的后面来避开光头的视线，千万不能被发现，否则可是会[illegible]箭筒炸成碎片的。走到第二根柱子[illegible]头便会上到二楼，遥遥跟在他[illegible]走，在压住大石的铁门[illegible]从里面找路上到三楼。

[illegible]楼，我们还得继[illegible]他炸开障碍物[illegible]，爬上落下的[illegible]一扇半开的铁门[illegible]自己则留下来引开[illegible]う）。

[illegible]巡视，通过[illegible]再爬上掉下的[illegible]钢筋地板处[illegible]的铁门。[illegible]里面有厕所和[illegible]可以看到一[illegible]从左侧的门走到柜台里面。此时光头也来了，最好不要使用手电筒，也不要站起来，待他转身时即可取下钥匙，然后趁机返回后面的房间打开东边的门。

那两个战士已然会合，我只能躲在桌子底下慢慢爬过去，躲过二人后顺路向外走，真理已在那里等我。走到一个较开阔的地方时，光头突然出现在我背后并用火箭筒瞄准了我，现在只好跑S形路线来躲避他的导弹了。

出口外面有饮水处，正准备上楼时，狙击手也已找到我们，好在他的枪法很烂，我们轻松地来到了上层。眼前只有走钢筋架一条路了，边上还有狙击手虎视眈眈，真是进退两难啊，不过这种紧要关头怎么可能轻言放弃?我咬紧牙关，屏气凝神，稳步通过了铁架，之后便可与真理一同从电扶梯走到上层。

随后的战斗非常惊险刺激，光头乘直升机过来攻击我们，我用消防水龙对准直升机一通狂喷，不曾想却把它冲沉了片刻，趁这个机会我又开始冲天花板上的悬挂物，如果直升机起来后就转移目标……如此反复，那架直升机终于被上方的悬挂物砸中，冒着火光和黑烟坠落了下去。

尾声

离开大楼，向东走，从告示牌上取得首都岛管理中心地图，这里还有饮水处。在铁丝网外面，我们与西山编辑长和比嘉再次见面，还好救援直升机这次没有离开，他们让我们赶快从楼里过去。

虽然我们一口气赶到了B3F的停机坪，可这次希望再度破灭，直升机又开走了……我只好安慰真理，我们还有希望。返回时看见八田走近厕所，我便跟了过去，于最里面的厕位调查可以听到八田说话。

通过半开的铁门上楼，在地震后重新择路前进，洗手间有饮水处。在进入

开着门的房间后，我们听到屋里有说话的声音，扒在门口一听，原来是阵内和新崎在交谈。新崎就是真理的叔叔，他和阵内正在争论着些什么……此时门外突然传来了脚步声，我觉得事情不妙，认为应该进办公室去躲一躲（部屋の中に逃げ入む）。

给新崎听了录音之后，他承认是他给所有的建筑动了手脚，只要有微弱地震便会导致岛上全部建筑崩溃，他这么做是为了向政府复仇，就是因为政府要实行首都岛建设的工程使得他的家人都丧生了。我随后又把八田说话的录音拿给他听，他这才明白，原来上了八田的当，被他利用犯了不可挽回的大错。

我、真理和阵内三人之后便乘坐快艇离开了这里，现在海水已经开始逐渐上涨，估计不用多长时间就会发生大海啸了。乘坐快艇的时候注意一定要蹲稳扶好（按住 R1 键），否则会被掀翻出去。

上岸后向西走，越过下陷的水塘，来到最后的饮水处——一辆水车跟前，待一切收拾停当之后，我们开始了最终的逃脱。阵内领先冲进大楼，我们跟在后面紧追不舍，此时海啸袭来，迅速灌满了整个大厅，还在以疯狂的速度不断上涨。我只能牵着真理的手没命地往上走，稍慢一点便会被无情的海水所吞没。上楼时注意滚落的障碍物，一旦被砸到必被淹死无疑，在第四段楼梯处靠左边走，第五段楼梯处靠右走就能躲过它们。

成功来到顶楼，不料狙击手早已守候在这里，阵内为了掩护真理先逃走而中弹负伤，我则驾轻就熟地躲开了他的攻击，顺利到达真理的身边。此时大楼从中断开，狙击手随楼房一道沉没入大海之中。

阵内由于伤势过重，终于不治身亡，掉落海中。我和真理沿着邮轮侧面的桥走上对面的大楼，在楼顶，新崎和八田拔枪相向。互射之后，新崎扑向八田，自己和这个伤天害理的大坏蛋同归于尽。我和真理二人终于逃出了危机重重的首都岛。

2005年8月1日，我[illegible]首都岛……我永远也不会再回到这个地方……

附录1（比嘉路线）

如果在分支点“和相泽一起回家”和“去游园地”处选择了第二项“去游园地”的话，将会进行比嘉路线（至比嘉路线），走两种路线将会产生不同的结局，因为比嘉路线的大部分内容和相泽路线大致相同，故以下将简要介绍主人公初遇比嘉之后的一段情节。

向西行，待地震过去后，将自行车偷到手。西行到头转向南，沿塌陷的路直走，进入汽车商店。下车上楼梯，从车道下一楼，推开挡路的留言板后返回自行车处，骑车通过这段路。沿路直走，从室内到室外，到头后左转，右侧的人行横道边上有饮水处。

去南边，在东边可看到一堆招牌插在围栏中，将招牌推到西侧即可从游览车[illegible]地方推动栅栏进入游乐场。在南[illegible]柜里可以用阵内给的钥匙找[illegible]

[illegible]有一个受困的女孩[illegible]出来，她自己[illegible]就在医院旁边[illegible]看见，[illegible]有就[illegible]我带着比嘉[illegible]听过广播之后[illegible]就会乘坐这只[illegible]

[illegible]盘缆车滚了下[illegible]岸边，待风平[illegible]向东走，又发生[illegible]只要蹲好就[illegible]时最好靠右边[illegible]也很强烈，在[illegible]

来到天桥上，我从断裂的桥头处跳了下去，此时突然地震，比嘉被落在了上面。回到天桥，向左上屋顶再向东走，跳回地面，向南走，在悬崖处推下白色的车，这样比嘉就可以脱困了。

接下来将要面对一连串的长震，我不得不紧紧跟在比嘉的后面狂奔，天上不时掉落一些石头、树木和火球什么的，路边的房子也要塌一下凑凑热闹，身后的地面则同时不断陷落，所以只要一鼓作气地朝前跑就是了。

安全后和比嘉走进小巷，比嘉发现房子被堵住之后发出了凌厉的尖叫，随后我安慰了她一下。这里有水车可以饮水，它左边民宅的入口在西北方，里面有电池。从水车的右侧爬上一辆车子，然后再爬上公车站，可以跳到隔壁的院子里。行至门口，从大门边上的箱子再往上爬一层就能回到街上，不过我的行动竟然被一个警察注意到了……

谈话完毕，我和比嘉一同来到她的家里，拿完道具后我们便出来了，她决定在这里等弟弟回来，太阳下山后，比嘉靠在我身上睡了过去。她醒来后，我们简单地商谈了一下，她让我直接叫她“夏海”，我同意了，也同样让她称呼我“真幸”（选择第一项），接下来还要选第一项来安慰夏海。

向北走来到医院，此时我有机会先走，但我决定要留下来陪夏海找她弟弟。登上天桥向前走，途中天桥会坠落，注意不要被浪打到。沿露出的屋顶前进，小心周围掉下的汽车。我们找到了一个可以休息的房子，正休息时却被大水冲走了，等停稳之后沿楼梯向上，走到屋顶的南边。

行走途中屋顶边缘会崩溃，只好沿着剩下的窄道慢慢走，海浪打过来时要蹲稳。到有招牌挡路的地方往南边跳到石头上，再从东北方跳回屋顶，翻过招牌到达屋子的东北角，那里有一个救生梯桥。

刚走上去，我就从那里掉了下去，好在抓住了一条横杆，只能用双手“走”到对面了，注意别被滑落的车子撞到。

如果有房子撞击梯桥的时候应该迅速按防御键(R1 键),然后再加速前进,尽快赶到对面。

上岸后,夏海先跑了,我只能等到消防车滑下来后马上爬到旁边被盖住一半的车上,从车顶爬到上面的钢筋梁,待车掉下去后即可继续前进。我和夏海一起进入了报都报社……(后面的内容与和相泽在一起时相同)

附录 2

全结局条件大解析

结局 1(普通)

没达成必须条件,与相泽通关。

结局 2(普通)

没达成必须条件,与比嘉通关。

结局 3(完美)

达成以下所有条件,与相泽通关。

必须条件

1. 在联络桥上安慰相泽。
2. 多次饮水。
3. 在 office 街道下雨时把伞给相泽。
4. 选择分支"相泽の家に行く"。
5. 选择分支"[illegible]"。
6. 选择分支"僕のことも名前で呼んでくれる?"。
7. 从嵩原建设里拿到家庭的相片后,在公园里和相泽对话(或拿到相片后返回报都报社,在资料室和相泽对话)。
8. 于阵内的问话选择"相泽真理"。
9. 给新崎听录音的事件发生后,向相泽道歉。

禁止条件

1. 分头寻找撬棍。
2. 喝了泥水或海水。
3. 对于帮助相泽找狗的事不太热情。
4. 抛弃了小狗。

结局 4(完美)

达成以下所有条件,与比嘉通关

必须条件

1. 窥探衣柜后,选择"ごめん、见ちゃった"。
2. 更多次的饮水。
3. 选择分支"[illegible]"
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]

禁止条件

喝了泥水或海水。

如果想达成第 4 结局,针对以上必须条件的实现还要注意以下几点内容:

必须条件 1:完成必须条件 4 之前,返回比嘉家内,调查衣柜直至出现"……见なかったことにしよう"的字样后,[illegible]支出现。

必须条件 2:对于比嘉来说,饮水的条件相当苛刻,最好是将饮料冲剂(ジュースの素)和中号饮水瓶(ペットボトル M)组合之后饮用,最好全部喝光

必须条件 3:从比嘉家拿了春彦的相片出来后,和比嘉谈话至发生选择分支。

必须条件 4:必须条件 3 过后立即与比嘉谈话至发生选择分支。

必须条件 5:进入体育场之前和阵内对话,发生选择分支。

必须条件 6:在首都岛管理中心和春彦见[illegible]与比嘉和春彦多次对话至发生选[illegible]

结局 5(BAD)

在さつき公园丢下相泽和西山,自己坐船逃走。

结局 6(BAD)

在さつき公园丢下比嘉和西山,自己坐船逃走。

结局 7(BAD)

在平崎医院丢下比嘉乘直升机逃走。

通关等级评定

和《生化危机》以及《合金装备》系列一样,本作通关之后也会有对于玩家表现的一种等级评定,影响到成绩的只是如下表的四种情况:游戏时间、死亡次数(接关次数)、背包种类和取得结局的种类。

S 级

游戏时间	2 小时以内
死亡次数	0 次
背包种类	非常持ち出し袋
结局种类	1~4 任一种

A~D 级

没有达到 S 级标准,且随时间的增长、死亡次数的增多、游戏完成度的高低和取得结局的种类而变化。

E 级

取得第 5、6、7 任一种结局即可。

[illegible]

打火机(オイルライター)	オイルライター+补充用オイル(没油时补充)
怀中电灯	怀中电灯+干电池(没电时替换)
[illegible]	伞の柄+伞の骨+ナイロンの布([illegible])
[illegible]	携带净水器+フイルタ
伞柄制火把(たいまつ)	包带+补充オイル+伞の柄+伞の骨
撬棍制火把(たいまつ)	包带+补充オイル+撬棍バール
自制衣架(ハンガー)	包带+バール+伞の柄(衣架的替代品)
小号饮水瓶(ペットボトル S)	ペットボトル S+ジュースの素(饮料)
[illegible]	ペットボトル M+ジュースの素(饮料)
[illegible]	ペットボトル L+ジュースの素(饮料)
[illegible]	安全帽ヘルメット+怀中电灯
[illegible]	带灯安全帽+干电池(没电时替换)

[illegible]

[illegible]	怀中电灯+干电池
[illegible]	伞の柄+伞の骨+ナイロンの布
[illegible]	伞の柄+伞の骨(包带和油会没有)
[illegible]	包带+补充オイル+撬棍(包带和油会没有)
[illegible]	包带+バール+伞の柄
[illegible]	安全帽+怀中电灯

格纳库

光之圣女传说(PS2)

合体技使用法
右边角色为左边角色的搭档
一猛打刃:プリエ和キュロット
隐牙殴炮:プリエ和クロワ
二人の奇迹:キュロット和アルエット
火蝶封月:ダークエクレール和オマール
电华宝斗:ダークエクレール和プリエ
汉全燃烧:オマール和ヤッタニャー
ナニワブレイク:オマール和マムロン
疾风怒斗:サタド和プリエ

AIRFORCE DELTA Ⅱ(XBOX)

隐藏任务出现条件
向最前线:完成アググレース基地东北的战斗。
ガラスの天秤:在没有受到伤害的情况下完成ベローナ基地东面的战斗。
大空の追迹:以击坠数超过 10 架的成绩完成 MISSION 4。
隐藏基地出现条件
ソーベル基地:在ベローナ基地西北的战斗中,只使用机关枪过关。

太空频道 5(PS2 /DC)

"银河一模式"进入方法
DC 版:进入游戏后按住 L、R 键不放,然后顺序输入 BB 上左 A 左 A 左 A。
PS2 版:进入游戏后按住 L1、R1 键不放,然后顺序输入○、△、□。

超级机器人大战 IMPACT(PS2)

必须码 EC8506A0 1496FB1C
资金 MAX 1D95E428 14BE598C
必须码 EC849290 1456E79B

气力 255(从左向右读)
7CBD25B8 1456E70C 3C978410 1456E70C
7CBD25F4 1456E70C 3C978410 1456E70C
7CBD2430 1456E70C 3C978410 1456E70C
7CBD246C 1456E70C 3C978410 1456E70C
7CBD24A8 1456E70C 3C978410 1456E70C
7CBD24E4 1456E70C 3C978410 1456E70C
7CBD2420 1456E70C 3C978410 1456E70C
7CBD275C 1456E70C 3C978410 1456E70C
全员 HP 不减(被敌方用地图兵器攻击照常掉血)
3CA8BD56 1456E70C 3CA8BD58 1456E70C
3CA8BD66 1456E70C
全员 EN 不减(使用地图兵器照扣 EN)
3CA8BD6E 1456E70C 3CA8BD74 1456E70C
另一版本必须码 EC878304 1434A4A4
资金 MAX 1CB46B60 17E9C70C
各机体出战气力 255 7CBD25B8 1456E70C
全员 HP 不减(被敌方用地图兵器攻击照常掉血)
3CA8BD56 1456E70C
精神不减 4C8980DA 1456D7A5
高性能照准机 命中 +100%
4CB1EACC 1456E781
图鉴全开 7CBD2BEC 1446E7A6

装甲核心 3(PS2)

必须码 ECB2C974 1456E60A
资金 MAX(99999999) 1CCE6758 17E9C70C
脚部积载重量 MAX 4CDAE3BA 1456300C
FCS 4CDAE274 1456E7A5
AP 现在值 9999 CDAD7CC 145653D0
EN 现在值 9999 4CDAD7D0 145673A5

MAXIMO(PS2)

必须码 EC85D270 144AC24C
生命不减
0CB1C4C8 1436E7B5 4CB1C4C8 1456E7B5
剩余人数 99 4CB1C4D0 1456E788
金币 9999 4CB1C4D4 1456089C
精神 99 4CB1C4D8 1456E788
カギ 99 4CB1C4DC 1456E788
デスコイン 99 4CB1C4E0 1456E788

侍(PS2)

必须码 EC84CA40 1456E60A
金 9999 4C1BF350 1456089C
体力补正 +999(到一松本的锻冶屋改装)
1C8182B0 1456E7A5
攻击力补正 +700%(到一松本的锻冶屋改装)
1C818250 1456E7A5
1C818258 385337A5
防御力补正 +700%(到一松本的锻冶屋改装)
1C818280 1456E7A5 1C818288 385337A5
刀之硬度达 5 度(到一松本的锻冶屋改装)
1C818410 0456E7A7 1C818420 3854E7A1

王国之心(PS2)

必须码 EC878768 1456E79B
金钱最大 9C8A8DE4 0456E7A5
Max. HP/MP/AP
3CAAA3AC 1456E788 3CAAA3AD 1456E788
3CAAA3AA 1456E788 3CAAA3AB 1456E788
3CAAA3B0 1456E788 3CAAA3B1 1456E788
3CAAA3AE 1456E788 3CAAA3AF 1456E788
1CAAA3E8 1456E788
打倒敌人得大量经验值 9C864774 38C6300C

铁拳 4(PS2)

必须码 EC90ED48 142DF85C
1P 体力不减 4CBD1E2A 1456E742
必须码(另一版) EC90ED48 1434CCCC
1PHP 不减(1.6 版及更高版)
8CBD1E30 1456E7A1 3CBD1E2C 1456E7A5
1P HP 165 1CBD1E2C 14B9E7A5
2P HP 0 1CBD2F4C 1456E7A5
全部角色
1CAB0D60 1455E7A5 1CAB0D64 1456E6A5
1CAB0D68 1355E6A5 1CAB0D6C 1756E6A6
1CAB0D70 1455E7A5
全部角色(另一版)
1CAB0D60 61DFB00C 1CAB0D64 61DFB00C
1CAB0D68 61DFB00C 1CAB0D6C 61DFB00C
1CAB0D70 61DFB00C
全部动画 1CAB0D48 14DFB00C
按 SELECT 键 2PHP 为 0
0D4EB438 1456E6A5 1CBD2F4C 1456E7A5

基伦的野望~吉恩独立战争记(PS2)

必须码(如果第一条无效可去掉)
F0128DA0 0000000E EC850EC0 14455E54
资源 1D6E8560 14BE598C
IF. LV MAX 4D6A04B0 1456089C
POINT MAX 1D6A04B4 14BE598C
开发指令无限
0C8160F6 1456B20C 1CD3D3E0 14D6CFC8
0C8160F6 1456B10C 1CD3D3E0 14D9CFC8
全兵器生产可能
1CD3E83C 0456E7A1 1CD3E864 0456E7A1
1CD3E89C 3854E7A6 1CD3E8B0 3854E7A6
注:以上指令对敌人同样有效,需按 R2 启动按 L2 关闭。

文/APE

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立戦争記

机种:PS2	厂商:BANDAI	类型:SLG
发售日:5月2日	价格:6800日元	媒体:DVD-ROM

APE の攻略日志

5月2日 星期四 15:30 游戏手入

怀着一种莫名的兴奋，我飞速地从游戏店赶回了公寓中，迫不及待地于第一时间内拆开了游戏的包装，将那张闪着异样光彩的珍贵的DVD轻轻地放进了我的PS2里……我正满怀期待地盼望着开场动画的出现，谁知监视器的屏幕“刷”地一下便黑了下去，与此同时PS2光头的马达也停止了旋转，电源灯渐渐地暗了下去……紧接着，我的常识告诉我，停电了，我几乎是在一瞬间嚎叫了出来：“残念！だめだ！！バカな～～”

伴随着时钟的滴答声，我静静地等待着，越来越深的夜色提醒着我——今天没戏了，于是，我的尝鲜计划就此告终

5月3日 星期五 10:45 漫长的一日

今天怎么那么难熬啊，该死的电到现在还没来，我什么时候才能玩到游戏呢？我不停地看着手表，可指针却仿佛生了锈般地走得奇慢无比。这时居委会的大妈从楼下用大喇叭广播，说是明天早上6点才能来电，“什么?!那我岂不还要再等一天？”我心想，“这不是要我的亲命嘛？罢罢罢，只要过了今天，接下来的72小时我肯定不眠不休了！”

5月4日 星期六 06:20 攻略开始

哈哈哈哈，终于盼到重见光明的那一刻了，我又猴急地将我那套游戏必备设备连接在了一起，正式开始了我的指挥官之路。

首先从系统方面入手，在进行战略部署的时候会有6个选项供你选择，分别是——情报、军团、生产、开发、政策、作战。除去“作战”这个选项之外，所有的选项都会有“部下提案”出现，一个英明的指挥官往往不会错过那些有才干的部下的提议，多听听他们的意见对于之后要进行的战斗十分有利。最好每个回合开始前都查看一下这些提议，看有没有能用的选项，通常都会比不采用提议的效果好。例如，“政策”中的“对外交涉”，一般要用3点预算，其效果是+5、-2、-2，总和只加了1，比较来说，有的提案要用4点预算，可是效果却达到了+7、-1、-1，总和加5；如果预算不够，有些效果同样是+5、-2、-2的提案却只需花费2点的预算，不管怎么说都是很合适的。所以，通常使用“部下提案”都会比正常指令要节省且高效。只有一个例外，“军团”的部下提案也许会稍微高出一些，暂不做讨论之列。

作为一个可以指挥成千上万个机器人作战的将领，我认为，“情报”工作在战场上起着最为至关重要的作用，俗话说，“知己知彼，百战不殆。”完全印证了情报的重要性。了解敌我双方的情报也可以让我们用最低的支出完成最初的预算分配，同时也避免了攻入敌区却不知和谁作战的不利状况。

使用“敌兵器调查”的指令可以简单有效地检查出敌方不明作战单位的真实情况，因为在战斗时如果不进行“敌兵器调查”会对行动造成十分不利的影响，所以当有很多敌人未被调查时就不要吝惜预算分配的点数了，尽可能多的进行“敌兵器调查”吧，当然之后的行动就要做低预算分配的打算了。做敌兵器调查还会影响战斗时的命中率，不然看不到敌军兵器的样子还则罢了，如果打不到他们就不值当了。

“敌兵器夺取”是一个很好玩的选项，不过个人感觉本作的这个功能没有前几代那么强大，不能抢来直接生产了，而且只能抢到一支部队，虽然可以补充，可……

另外“敌兵器调查”和“敌兵器夺取”都有成功率，调查为60%，夺取只有30%，较低。而且夺取要5点预算，就算使用了部下提案仍然还要4点，同时成功率不会提高，很不划算。所以我不提倡进行夺取，还是等有钱时再干吧。

在“军团”指令当中，首先我们可以看到目前都编成了哪些军团（应该是12个），还能获悉各军团的资料、现在分别在什么地方、他们在做什么……在这里还可改变军团的组合。选中一个军团之后可以对其进行编成、移动、中止、人事、补充、配备、格纳这七种操作，对战斗单位进行编成时有发进、乘坐、武装、合流及能力的指令，各指令均有汉字说明，很容易懂。

编成不会改变兵器种类和数量，只是让你决定哪部MS要搭哪台战舰，还有谁要坐什么机体而已，要改变的话则要用配备和格纳。但是一配备之后就不能移动，只有格纳后可以移动。人事中的除队不会降忠诚度，除非那个军团长要求你别把那个人换掉，如果你还是决定要换的话，只有军团长会降忠诚，你换下来的那个机师不会降。另外，除队或是编入都要消耗一点军事预算……

在军团中的部下提案和其他的有所不同，比如你想给一个机师升级或者要强化他驾驶的机体，都需要通过部下提案来完成，另外，升级和强化都会提高忠诚度。屏幕的右下方有一幅地形对应图，表示在作战时该军团能够使用的路线，以一开始的マドラス为例，只有空中经路亮起的军团才可发动攻击。军团的组成决定了其适应性和是否可发动对某地的攻击，如果军团全部都是飞机的话，空中经路便会亮起。如果军团当中有战车存在，该地点便不会亮起了，但只要将所有的战车都装载于ミデア输送机上，该地点依然会亮（潜水艇不行）。

如果你突发奇想地将宇宙战舰和潜水艇编在了一起，那么这支“强大”的军团将无法参加任何一场发生在海陆空宇四条路线的战斗，因为61式战车将会成为战斗的主力，只要有一辆战车没有被放到战舰当中，则该军团的四种适应性就都不存在。还有，我个人认为军团最重要的能力便是机动力，机动力从高到低为S～D级，从“能力”选项当中按△键查看战略移动那项便可得知。

对于“开发”和“生产”，我想，如果将一场战役划分为前线和后方两个部分的话，那么生产就是连接后方与前线的密不可分的纽带，通过从后方不断生产开发出战斗机器供给前线作战使用以达到控制战局的目的，所以说，生产的数量和质量直接影响到战争的结果

通过实践我发现，除了故事刚开始时军团内固有的兵器和机体，自己通过生产研究也能开发出新的武器和机体，这一来使得我的兴趣大增，倒要看看是不是能造出一台G3高达或是阿普萨拉斯Ⅲ来。“生产”的指令有——兵器生产、仓库整理和部下提案这三项，兵器生产

毋庸多说，仓库整理最好只在你的资源极度匮乏的时候再使用。如果要生产强力的机体需要花费很多的资源，这样就会出现资源不足的情况，此时便可利用仓库整理将那些过期的或淘汰的破旧机体回收，可以得到相当一部分的资源，不过要注意的是，资源只能回收80%，且没有资金收入。对于在前线的机体则能不回收就不回收。至于部下提案，最好还是一直使用，因为即使不能降低生产所消耗的资源，降低一些预算也是好的。

“开发”里所包括的内容有——技术研究、新兵器开发、兵器改良和部下提案四项，个人感觉兵器改良一般用不到，因为进行改良需要花费大量的资源，而且效果也不是那么突出，最好量力而行。兵器改良可以对已完成的机体从出力、推力、装甲、燃料四个方面进行改良，既可以对个体改造，也可对全体机体进行改造。通过部下提案可以缩短开发周期，虽然只能缩短一个回合，但是有总比没有强啊。

总体来说，生产开发是保障战斗顺利进行的根本，一定要好好处理。我感觉不能为了开发出各种有名的机体而延误了战机，因为基本上游戏的方针是以多胜少，在双方科技差不多的前提下靠的是作战兵器的数量，毕竟一个普通高达难敌3个吉姆。可是话又说回来，如果不造高达，那这个游戏还有什么玩儿头？所以还是尽管放心造高达好了，不过最好少造几台，多造些量产机，等到其他部下出现反对造高达的呼声时再停止也不晚。其实就算是量产机也会遭到部下的反对，此时就可以更换生产其他类型的量产机来作为对应策略。还有就是要注意预算的问题，千万不要弄到弹尽粮绝。

这时的我已用联邦成功地赢得了四场战役，眼睛也开始有些泛酸，回头看看窗外，哇！不禁吓了一跳，天，蒙蒙亮了。仔细想想，今天从早到晚我只吃了一顿饭，现在也该是给肚子填些东西的时候了，至于睡觉嘛，我还不困，写完日记看情况再予考虑。

5月5日 星期日　04:57　一夜没合眼

吃饱了饭果然精神抖擞，我又执起了手柄，坐在了监视器前。我研究了一下本作新增加的要素——“政策”，三国和战国里面用到的政策太多了，可高达还是第一次，无外乎搞好内政外交和宏观调控经济指数什么的。里面有四个选项——国内政策、对外交涉、预算/税率以及部下提案，国内政策又分出议会工作、世论操作、占领政策、治安回复等项，分别对应屏幕右边的议会势力、国民支持、占领地域、反战活动等项。攘外必先安内，故控制国民的情绪并给他们一些适当的承诺是应该做的，还有就是治安一定要好，总不能让暴民破坏我们的计划吧。搞好对外关系也是一个政权成功的基础，所以要多多利用对外交涉来为自己征得支援。通常我都会和3个中立势力（サイド6、月恒久都市、木星开发事业团）以及3个军需产业（吉恩军需产业：ジオニック社、ツィマッド社、MIP社；联邦军需产业：アナハイム社、ウエリントン社、ハービック社）直接联系，每一方势力最高可同时提供3个援助，对于我军的发展大有好处。

调整税率估计是每个当权者都要做的一件事吧，因为军队要靠国家来养，所以我们的支出都得从国民总收入×税率之后的数值当中扣除，税率最低为5%，最高为30%，最好将它调节至19%，这样既不会引起群众的不满，也不会影响军队的资金收入。

“作战”是一项颇为繁复的工程，其中包括攻略作战、防卫作战、作战中止、防卫强化和特别提案五个内容。攻略作战只可以选择目前能够攻击的地点，每个地点均有不同路线可以到达，按移动距离的不同，各条路线所花费的预算也不一样。设定作战时间的时候，10回合为免费，15回合就得要1点预算，20回合需要2点预算，依此类推。在设定的回合数内如果还未分胜负，双方的军团便会被强制撤退，同时所有的军团都会受到30%～50%的损伤，所以战前一定要估计好时间，不要被强制撤退，那样可就得不偿失了。

作战中止可以在战斗的中途撤退，但是在两个回合后指令才能生效，且后果和算错时间是一样的，因此不推荐使用。使用防卫强化可以增加各个据点的炮台数，提升防御能力。特别提案则用来成立特殊独立部队，该独立部队一般被当做策略来使用，另外还有一项演说也在特别提案当中，在前作里每个回合都可进行一次演说，而现在演说一次则要花费8点预算，基本上消费不起了。

打着打着，我的眼皮逐渐沉重了起来，双手也跟灌了铅似的，快拿不住手柄了，看看表，已是深夜，一阵阵困意袭来，我强撑着写完了现在这段日记，准备去睡会儿了……（今天联邦篇攻略完毕，其实刚才已经小睡了片刻，还好口水没有把电脑淹没……）

5月6日　星期一　9:15　不知疲惫

我发现本作真正的精华在于她的“原创篇（オリジナル篇）”，更自由的剧情、更多样化的军队编制、更知名的人物纷纷登场，我忙得有些不亦乐乎了。其实只要用联邦或是吉恩全部胜利通关一次，然后重新开始NEW GAME便可以选择是否进行原创篇的游戏了。还有，在原创模式中能够选择的只是通过关的军团，像我现在先用联邦通关的话，在原创模式下暂时就只能使用联邦军。

于是我开始了吉恩和原创同时进行的行动，我发现了很多在特定条件下才会出现的机体和角色，当然这些不是全部。

高机动型ガンダム——首先开发フルアーマーガンダム，在全部的技术力达到15之后便会被提出开发计划。

高机动型ジオング——ジオング和ヴァルヴァロ开发完毕之后，全部的技术力达到15即可接受开发计划。

夏亚专用高达——在原创篇中使夏亚成为仲间后，可以开发高达时即可接受开发专用高达的计划。

夏亚专用リックドム——在原创篇中使夏亚成为仲间后，可以开发リックドム时即可接受开发专用リックドム的计划。

クスコ・アル——第二次进行吉恩篇时，NEW TYPE部队设立完毕后便会登场，第一遍玩不会登场，在原创模式下不要特殊条件。

カミーユ——IF LEVEL达到200以上时会在原创模式当中登场。

ハマーン——IF LEVEL达到200以上时会在原创模式当中登场。

シロッコ——IF LEVEL达到180以上时会在原创模式当中登场。

フォウ——IF LEVEL达到270以上时会在原创模式当中登场。

ウラキ——在联邦军篇刚一开始时解散ホワイトベース，在士兵征收事件时选“YES”之后成为仲间。

キース——在联邦军篇刚一开始时解散ホワイトベース，在士兵征收事件时选“YES”之后成为仲间。

今天的进度比较缓慢，也许是为了探索隐藏要素的缘故吧，后天假期就要结束了，我想还是收敛些比较好，毕竟过犹不及嘛。■

本作是由 production I. G. 公司（曾制作过《新世纪福音战士 EVA》剧场版及《攻壳机动队》等动画大作的公司）制作的另类 AVG，借助大量的动画手法表现了一个发生在未来世界的惊心动魄的故事。游戏主要讲述了一群维护地球和平的特警们的战斗事迹，操作系统十分简捷非常容易上手。玩家所扮演的主人公是特警队“SHADOW SWORD”的队长——神悠辅，他的主要工作便是坐在电脑监视器的面前，密切注视着队员们所要执行任务的场所里面发生的一切（总感觉好像有些窥探他人隐私似的），同时掌握并操控着队员们的行动，以成功完成任务为最终目的。

游戏共分 6 个章节，每个章节都代表一个独立的任务，只要完成便可进入下一章节的剧情。全部情节都由美奂绝伦的二维和三维动画组成，如果操作得当，你将会欣赏到剧场版动画片般效果的过场 CG。

本作的系统设计相当成功，特别体贴玩家，在操作上尽最大的可能实现了自动化，你只需做出最简单的切换、选择和确定就能顺利指挥队员完成任务。手柄操作方面，十字键和摇杆用来选择电脑自动指出的待定分析目标，○键确定然后分析目标（这会花费一定时间，且一次只能分析一个目标），L1、L2、R1、R2 键则用来在 A～F 六个监视屏幕之间进行切换，当某监视点发生事件的时候就应该及时切换过去以便进行目标分析。怎么样，这款游戏这么简单的操作是否已让你有了想试一试的冲动呢，那么就别犹豫了，赶快跟我尽情欣赏本作精彩的动画吧！

【注 1】各章只有成功调查分析了过关条件点的目标（有惊叹号的点）才会正确通向结局，否则只能进入 BAD END；
【注 2】各过关条件点不管之前是否曾经调查过，只要进入游戏便必须重新调查一遍，而其余的目标只需分析一次即可；
【注 3】在每个章节当中如果把所有需要调查的目标都调查完毕后，那么在各章的“モニターの再生（监视器重放）”之中便会出现过场动画重放的功能；
【注 4】当完成 1～6 章之中全部目标的分析并通关之后，将会出现名为“Try it a second time（2nd エディション）（二次游戏）”的选项，探寻更深层次的机密；
【注 5】当完成 2nd エディション 1～6 章之中全部目标的分析并通关之后，在“データベース（基本数据）”中会出现“アフターエピソード（幕后插曲）”的神秘选项，更有惊爆内幕隐藏其中！
【注 6】以下各分析目标以时间顺序排列，其中属于过关条件的目标以红色表示，非过关条件的目标只要之前调查过一次，BAD END 后重新开始时便不必再调查了。序号即指在“データベース（基本数据）”中“サーチリスト（搜查列表）”里的序号。
【例】00:11（时间）/AC12HC アタッシュケース（目标名称）/D（监视器）/对物（对象种类）/23（序号）

Chapter 1

00:03/アンドリュー・アレン/D/对人/13
00:05/クリス・ローレンス/D/对人/10
00:11/AC12HG アタッシュケース/D/对物/23
00:14/テリー・シャノン/D/对人/8
00:19/クラウディオ・ストラピア(1)/D/对人/16
00:26/ロバート・スラッター/D/对人/12
00:33/ブルース・ベンジャミン/B/对人/4
00:46/ビル・ダン/B/对人/3
00:54/HB－GS 烟幕弹/B/兵器/19
01:06/デビット・ウォルフ/B/对人/9
01:20/マーティー・シュナイダー/C/对人/5
01:21/スティーブ・ボーエン/C/对人/7
01:32/リチャード・ギルバート/C/对人/6
01:40/FS9 サブマシンガン/C/兵器/18
02:01/RAVEN コンバットナイフ/C/兵器/20
02:57/パット・マクファーソン(1)/A/对人/1
04:00/デニス・ノーンズ/E/对人/11
04:00/クラウディオ・ストラピア(2)/E/对人/17
04:10/WCU－10G/カメラ射出ユニット/D/对物/24
04:30/アマンダ・グレイス(1)/D/对人/14
04:38/パット・マクファーソン(2)/A/对人/2
05:06/アマンダ・グレイス(2)/D/对人/15
05:23/PB－X2 ドア・ブレイカー/E/兵器/21
07:05/NT－TB487 NT 型时限爆弹/F/兵器/22
※如果错过 22 或 23 之中的任何一个，将通往 BAD END 2。
23 在后来还有一次补救机会，即 06:33 的 F。错过 14 或 17 中的任何一个，将通往 BAD END 1。

Chapter 2

00:32/エイブラハム・ドナバン/E/对人/22
00:33/フロード・バンク/E/对人/30
00:41/リノ・ライアン/E/对人/26
00:42/アーノルド・ワイズ/E/对人/31
00:46/タッド・スペンサー/E/对人/29
00:50/チャック・コルチャック/E/对人/32
00:51/キリアス・レイク/E/对人/21
00:58/ボリス・パーカー/F/对人/46
01:03/ロベール・ライアン/E/对人/27
01:16/リチャード・スミス/E/对人/36
01:24/DEGREE ノートパソコン/E/对物/61
01:30/ロベール・ライアン经历データ/E/对物/52
01:34/マーガレット・メイ/E/对人/37
02:01/トーマス・ヤンク/E/对人/23
02:02/ベニー・カーマン/E/对人/28
02:09/ハリー・レーモンド/E/对人/33
02:21/ノーマン・イワノフ/F/对人/42
02:22/イリス・ハミル/F/对人/39

02:22/アンジー・レンジ/F/对人/38
02:35/ソニア・ブロンソン/C/对人/14
02:44/セシリー・ターフ/D/对人/15
02:55/ゴッジ・コリンズ/F/对人/49
03:03/ハロルド・バーグ/F/对人/45
03:04/テリー・ボーラル/F/对人/48
03:15/クラーク・ボルドー/E/对人/19
03:19/サマンサ・リンブ/E/对人/25
03:23/ヘンリー・ボスレイ/E/对人/24
03:37/スーザン・クイン/C/对人/16
03:49/ウイリアム・カー/F/对人/43
04:29/旅客サービス用ワゴン/E/对物/53
04:41/カジム・デイビス/E/对人/20
04:54/カール・キーリング/E/对人/34
04:55/COSMO2 小型ゲーム机/E/对物/62
04:58/オリーブ・ノエル/E/对人/35
05:03/パメラ・ローウエン/F/对人/44
05:06/シルク・レイアー/F/对人/47
05:14/ジエーン・パターソン/E/对人/17
05:26/DG-102 组み立て式ハンドガン/F/兵器/56
05:48/カジム・デイビス[テロリスト](1)/C/对人/3
06:07/ケイト・ウエイクマン/E/对人/18
06:19/カジム・デイビス[テロリスト](2)/B/对人/4
06:45/テリー・ボーラル[テロリスト]/F/对人/12
06:46/ケイト・ウエイクマン[テロリスト]/C/对人/7
06:58/ソニア・ブロンソン[テロリスト](1)/F/对人/1
07:11/シルク・レイアー[テロリスト]/D/对人/11
07:29/M-NOTU デジタル手帐/B/对物/64
07:37/SN-03B/对物/65
07:41/ソニア・ブロンソン[テロリスト](2)/E/对人/2
08:05/クラーク・ボルトー[テロリスト]/E/对人/8
08:12/トニカ・ランドウ/E/对人/41
08:13/ロッキー・ツジムラ/E/对人/40
08:24/绘本「The Sleeping Beauty」/E/对物/63
08:34/カジム・デイビス[テロリスト](3)/C/对人/5
08:53/ゴッジ・コリンズ[テロリスト]/D/对人/13
08:54/ボリス・パーカー[テロリスト]/D/对人/10
09:02/RCS24H 无线式小型起爆装置(1)/D/兵器/57
09:30/SN-03 注入用アンプル(1)/E/对物/66
10:16/キリアス・レイク[テロリスト]/E/对人/9
11:09/SN-03 注入用アンプル(2)/E/对物/67
11:13/ネッド・ハーディ/E/对人/50
11:26/クラウディオ・ストラピア/E/对人/51
11:53/RCS24H 无线式小型起爆装置(2)/E/兵器/58
11:53/TFW-5 サブマシンガン/E/兵器/55
12:35/SP-CR 击退用スプレー/E/兵器/60
12:52/ギガス1联络エレベータパネル/B/对物/54
12:55/パメラ・ローウエン[テロリスト]/B/对人/6
13:55/PACK-B パック式固形爆弾/F/兵器/59

※如果错过3或4之中的任何一个，将通往 BAD END 1，错过57、65或66之中的任何一个，将通往 BAD END 2，错过59的话将通往 BAD END 3。

Chapter 3

00:24/CH-P2020 シャーレセット/D/对物/34
00:35/ロベール・ライアン(1)/C/对人/1
00:52/变异体パメラエンハンス(1)/E/对物/12
01:26/试验管 03/D/对物/27
01:27/试验管 01/D/对物/25
01:36/流动性コロイド溶液(1)/F/对物/16
01:38/クラウディオ・ストラピア(1)/C/对人/4
01:52/试验管 02/D/对物/26
02:04/PG-AS 加压式无针注射器(1)/D/对物/35
02:15/PG-AS 加压式无针注射器(2)/D/对物/36
02:25/リノ・ライアン(1)/C/对人/8
02:36/流动性コロイド溶液(2)/E/对物/17
02:55/变异体パメラエンハンス(2)/F/对物/13
03:38/变异体パメラエンハンス(3)/E/对物/14
04:01/流动性コロイド溶液(3)/E/对物/18
04:47/流动性コロイド溶液(4)/C/对物/19
05:09/变异体パメラエンハンス(4)/C/对物/15
06:05/リノ・ライアン(2)/A/对人/9
06:14/クラウディオ・ストラピア(2)/A/对人/5
06:52/ロベール・ライアン(2)/A/对人/2

机种:PS2	厂商:production I. G. /SCEI	类型:AVG	发售日:2002年4月25日	价格:5800日元	媒体:DVD-ROM

SURVEILLANCE 監視者

08:20/ロベール・ライアン(3)/A/对人/3
08:44/クラウディオ・ストラピア(3)/A/对人/6
09:19/リノ・ライアン(3)/A/对人/10
09:20/绘本「The/Sleeping/Beauty」(1)/A/对物/37
09:30/工作室制限パネル/B/对物/30
09:44/绘本「The/Sleeping/Beauty」(2)/A/对物/38
09:50/流动性コロイド溶液(5)/E/对物/20
09:51/绘本「The/Sleeping/Beauty」(3)/A/对物/39
10:13/绘本「The/Sleeping/Beauty」(4)/A/对物/40
10:15/リノ・ライアン(4)/A/对人/11
10:15/カーゴルーム制限パネル/C/对物/29
10:18/カーゴ用注水パイプ/C/对物/28
10:20/クラウディオ・ストラピア(4)/A/对人/7
10:21/NF21AG ナパーム爆弾/C/兵器/33
11:28/流动性コロイド溶液(6)/B/对物/21
11:58/流动性コロイド溶液(7)/F/对物/22
12:07/流动性コロイド溶液(8)/F/对物/23
12:15/变异体パメラエンハンス/ver. 2/F/对物/24
13:34/カーゴ 04 扉パネル(1)/F/对物/31
13:38/カーゴ 04 扉パネル(2)/A/对物/32
※如果错过 12、13 或 17 之中的任何一个，将通往 BAD END 1，错过 32，将通往 BAD END 2。

Chapter 4

01:02/S－CA カメラユニット/B/对物/28
01:03/S－CB ツールバック/B/对物/23
01:11/MLB13 酸化剂添付型爆弾/B/兵器/22
01:41/S－T08 アクセス端末标准仕样/B/对物/24
02:11/集中管理室データ/B/对物/11
05:06/OS02P 解析用インターフェース/B/对物/29
06:12/S－T08E アクセス端末电子战仕样/C/对物/26
06:13/B2 コンピュータ室データ(1)/C/对物/12
06:20/エド制ハッキングツール(1)/C/对物/20
06:28/B2 コンピュータ室データ(2)/C/对物/13
07:29/エド制ハッキングツール(2)/C/对物/21
07:31/B3 マップデータ/C/对物/14
07:59/阶段ハッチ隔壁パネル/E/对物/10
08:23/不明データ/C/对物/18
08:28/大型搬入用リフト/F/对物/15
09:20/WCU－10G カメラ射出ユニット/B/对物/27
09:28/变异体マーレエンハンス(1)/A/对物/4
09:41/变异体バイソンエンハンス(1)/A/对物/1
09:47/变异体アニマエンハンス/A/对物/3
11:07/不明信号/E/对物/17
11:15/B3 コンピュータ室データ/E/对物/16
11:42/S－T08M アクセス端末防爆仕样/B/对物/25
11:43/モーリス制爆破チーム用ツール/B/对物/19
12:07/变异体バイソンエンハンス(2)/B/对物/2
15:48/变异体マーレエンハンス(2)/C/对物/5
16:05/变异体マーレエンハンス(3)/D/对物/6
16:22/变异体マーレエンハンス(4)/C/对物/7
17:05/变异体マーレエンハンス(5)/C/对物/8
17:38/变异体マーレエンハンス(6)/F/对物/9
※如果错过 10 的话将通往 BAD END 1，错过 1 的话将通往 BAD END 2，错过 17 的话将通往 BAD END 3，错过 5、6、7、8、9 中的任何一个，将通往 BAD END 4。

Chapter 5

00:09/警备データ/E/对物/16
00:24/役员名簿データ/E/对物/17
00:51/壁挂けテレビ(1)/D/对物/18
01:04/シャロン・ベニング[テロリスト]/B/对人/11
01:36/ブルース・ハワード[テロリスト]/C/对人/8
02:31/トニー・ナシデ[テロリスト]/C/对人/7
02:31/壁挂けテレビ(2)/D/对物/19
02:33/リノ・ライアン(1)/A/对人/1
02:38/エレベータパネル(1)/A/对物/13
02:42/ビデオ映像のマリア/D/对物/15
02:50/MP2 ロケット/D/对物/24
02:51/クラウディオ・ストラピア(1)/A/对人/3
02:56/アンソニー・オブスト[テロリスト]/C/对人/9
02:57/サミール・デブロー[テロリスト]/C/对人/10
03:32/ウイリアム・ハバード[テロリスト]/F/对人/6
03:37/HB－G53 手榴弹/F/兵器/21
03:49/メノウ・ブリッガー[テロリスト]/F/对人/5
04:29/フランク・ズイック[テロリスト]/B/对人/12
05:24/エレベータパネル(2)/C/对物/14
07:07/TR384 军用ヘリコプター(1)/A/兵器/22
07:29/BC－22 ライフルグレネード/E/兵器/20
07:56/クラウディア・ストラピア(2)/D/对人/4
08:34/TR384 军用ヘリコプター(2)/A/兵器/23
09:47/リノ・ライアン(2)/F/对人/2
※第一次玩本章，若不调查得特别仔细，那么一般都会自动通往 BAD END 1。如果错过 21 将通往 BAD END 2，错过 22 或 23 之中的任何一个，将通往 BAD END 3，错过 20 将通往 BAD END 4。

Chapter 6

00:14/カプラ・コルデロ[テロリスト](1)/B/对人/4
00:17/培养カプセル 02/C/对物/20
00:22/ブライアン・ルード[テロリスト]/B/对人/10
00:22/スコット・マグレガー[テロリスト]/B/对人/13
00:34/辰宫奏(1)/C/对人/14
00:52/培养カプセル 03/C/对物/21
00:53/培养カプセル 01/C/对物/19
01:21/リノ・ライアン(1)/C/对人/1
02:00/リノ・ライアン(2)/F/对人/2
02:36/第 1 ターミナル/E/对物/24
03:10/ベイサイドエリア/D/对物/28
03:33/第 2 ターミナル/E/对物/25
04:33/SSM－295 ミサイル/A/兵器/34
05:15/第 3 ターミナル/E/对物/26
05:15/第 4 ターミナル/D/对物/27
06:06/リノ・ライアン(3)/C/对人/3
06:37/アネット・クラフト/C/对人/17
06:39/研究室コンピュータデータ(1)/C/对物/29
07:37/WCH－V2 ショットガン/B/兵器/35
07:39/ジャック・ブルーノ[テロリスト]/B/对人/12
08:03/カイル・ホイップマン/C/对人/16

08:05/研究室コンピュータデータ(3)/C/対物/31
08:16/辰宫奏(2)/C/対人/15
08:31/カプラ・コルデロ[テロリスト](2)/E/対人/5
08:32/2 番通路隔壁パネル/E/対物/23
08:43/S－T08 アクセス端末标准仕様/A/対物/37
09:33/アレックス・ディロン[テロリスト]/E/対人/11
09:56/管制室コンピュータデータ(1)/B/対物/32
09:57/デフ・コーネル[テロリスト]/B/対人/8
10:04/グレン・バレロ[テロリスト]/B/対人/9
10:15/管制室コンピュータデータ(2)/B/対物/33
11:41/レスリー・ヤン/C/対人/18
12:38/カプラ・コルデロ[テロリスト](3)/A/対人/6
13:22/研究室コンピュータデータ(2)/C/対物/30
13:39/カプラ・コルデロ[テロリスト](4)/C/対人/7
14:05/サーヴィランスシステム[Advance]/C/対物/36
18:11/変异体セレナイトエンハンス/E/対物/22

※如果错过 34 的话将通往 BAD END 1，错过 23 将通往 BAD END 2，错过 6 将通往 BAD END 3，错过 24、25、27 中的任何一个将通往 BAD END 4，错过 22 的话将通往 BAD END 5。

※全部六章都完成之后，在 Extra Movie 的选项里可以看到 DEMO 2 的动画，可进入“二次游戏”，其中没有过关条件所必须的目标。

2nd Chapter 1

02:08/ヒックスの家族构成/C/対人/13
02:16/スティーブの家族构成/C/対人/16
02:17/エド・エピソード[1]/C/対人/2
02:59/モーリスの家族构成/A/対人/4
02:59/ハーディ・エピソード[1]/B/対人/8
03:04/ヒックス・エピソード[1]/A/対人/14
03:05/モーリス・エピソード[1]/A/対人/5
03:07/エドの家族构成/A/対人/1
03:09/ハーディの落し物 1/B/対物/22
03:14/スティーブ・エピソード[1]/A/対人/17
03:41/ハーディ・エピソード[2]/C/対人/9
03:42/ハーディの落し物 2/C/対物/23
04:34/パット・エピソード[1]/A/対人/21
05:00/ハーディの家族构成/D/対人/7
05:00/アマンダ・エピソード[1]/D/対人/19
05:03/ハーディの落し物 3/D/対物/24
05:25/ニックの家族构成/E/対人/10
05:41/ニック・エピソード[1]/E/対人/11
05:44/スティーブ・エピソード[2]/E/対人/18
06:08/ニック・エピソード[2]/E/対人/12
06:08/クラウディオ・エピソード[1]/E/対人/20
06:27/モーリス・エピソード[2]/F/対人/6
06:35/ヒックス・エピソード[2]/F/対人/15
07:00/エド・エピソード[2]/F/対人/3

2nd Chapter 2

00:10/メモ 1「美しき森」を见よ/A/対物/25
01:10/メモ 2「爱しき肖像」を见よ/A/対物/26
02:07/メモ 3「云の风景」を见よ/C/対物/27
02:17/メモ 4「古城」を见よ/D/対物/28
04:13/メモ 5「古城」のプレートを见よ/D/対物/29
04:15/イワノフ・エピソード[1]/D/対人/17
04:16/プレート/D/対物/30
04:54/大正解！/E/対物/31
04:58/オリーブ・エピソード[1]/E/対人/20
07:38/セシリー・エピソード[1]/E/対人/19
08:53/ヒックスの趣味/B/対人/11
08:53/エドの趣味/B/対人/1
09:00/スティーブの趣味/B/対人/14
09:02/モーリスの趣味/B/対人/3
09:13/モーリスの落し物 1/B/対物/21
09:31/ニックの趣味/C/対人/8
09:36/ニック・エピソード[1]/C/対人/9
10:04/モーリス・エピソード[1]/D/対人/4
10:05/モーリスの落し物 2/D/対物/22
11:08/ヒックス・エピソード[1]/E/対人/12
11:14/モーリス・エピソード[2]/E/対人/5
11:17/ハーディの趣味/E/対人/6
11:22/スティーブ・エピソード[1]/E/対人/15
11:23/クラウディオ・エピソード[1]/E/対人/16
11:24/ハーディ・エピソード[1]/E/対人/7
11:50/パメラ・エピソード[1]/E/対人/18
11:56/エド・エピソード[1]/D/対人/2
12:03/モーリスの落し物 3/E/対物/23
12:05/モーリスの落し物 4/D/対物/24
12:37/ヒックス・エピソード[2]/E/対人/13
13:10/ニック・エピソード[2]/C/対人/10

S U R V E I L L A N C E

監視者

ALL-ROUND SURVEILLANCE ANALYSIS SYSTEM USING CUTTING EDGE PICTURE ANALYSIS TECHNOLOGY CARRIED OUT WITH A NUMBER OF SURVEILLANCE MONITORS. HE HEART OF APPLYING THE SYSTEM TO OUR SPECIAL TASK FORCE IS IT ALLOWS US TO DISTRIBUTE INFORMATION AT ALL TIMES TO EACH OF OUR MEMBERS, ALLOWING THEM TO COPE WITH EVEN UNEXPECTED SITUATIONS QUICKLY AND APPROPRIATELY.

2nd Chapter 3

00:01/ハーデイの趣味/A/対人/7
00:13/エドの趣味/D/対人/1
00:20/ヒックスの趣味/D/対人/12
00:28/ミリアナの趣味/D/対人/18
00:38/モーリスの趣味/C/対人/4
01:15/ニックの趣味/B/対人/9
01:24/スティーブの趣味/B/対人/15
01:27/スティーブ・エピソード[1]/B/対人/16
03:49/ミリアナの落し物1/D/対物/23
04:22/ミリアナの落し物2/B/対物/24
04:23/モーリス・エピソード[1]/C/対人/5
04:30/ミリアナの落し物3/B/対物/25
04:32/クラウディオ・エピソード[1]/C/対人/21
05:25/ニック・エピソード[1]/B/対人/10
05:40/エド・エピソード[1]/B/対人/2
06:21/ヒックス・エピソード[1]/A/対人/13
06:40/クラウディオ・エピソード[2]/A/対人/22
09:13/ミリアナ・エピソード[1]/F/対人/19
09:44/ハーディ・エピソード[1]/F/対人/8
09:45/モーリス・エピソード[2]/F/対人/6
09:46/ヒックス・エピソード[2]/F/対人/14
10:15/ミリアナ・エピソード[2]/B/対人/20
10:20/ニック・エピソード[2]/B/対人/11
13:28/スティーブ・エピソード[2]/A/対人/17
13:28/エド・エピソード[2]/A/対人/3

2nd Chapter 4

00:30/不明データ(1)/B/対物/22
00:41/ハーデイの趣味/B/対人/4
00:47/アマンダ・エピソード[1]/B/対人/13
00:48/ジム・エピソード[1]/B/対人/16
00:51/ジムの家族构成/B/対人/15
01:12/アマンダの趣味/B/対人/12
01:28/エドの趣味/B/対人/1
01:37/ニック・エピソード[1]/B/対人/8
01:45/スティーブ・エピソード[1]/B/対人/11
01:45/エド・エピソード[1]/B/対人/2
02:38/ニックの趣味/B/対人/7
02:48/不明データ(2)/B/対物/23
03:30/不明データ(3)/B/対物/24
03:50/ニック・エピソード[2]/B/対人/9
03:55/スティーブの趣味/B/対人/10
04:25/アマンダの落し物1/A/対物/18
04:30/アマンダの落し物2/A/対物/19
04:48/アマンダ・エピソード[2]/A/対人/14
05:38/不明データ(4)/B/対物/25
05:45/ハーディ・エピソード[1]/B/対人/5
06:23/不明データ(5)/D/対物/26
06:40/不明データ(6)/C/対物/27
06:56/ハーディ・エピソード[2]/C/対人/6
06:56/エド・エピソード[2]/C/対人/3
06:58/不明データ(7)/D/対物/28
07:00/ジム・エピソード[2]/D/対人/17
09:09/不明データ(8)/B/対物/29
13:06/不明データ(9)/A/対物/30
13:27/アマンダの落し物3/B/対物/20
14:48/アマンダの落し物4/D/対物/21
17:42/不明データ(10)/F/対物/31

2nd Chapter 5

00:05/ジムの趣味/E/対人/15
00:24/ハーデイの趣味/E/対人/4
02:42/ハーディ・エピソード[1]/E/対人/5
02:59/ニックの趣味/C/対人/7
02:59/アマンダ・エピソード[1]/C/対人/13
03:07/アマンダの趣味/C/対人/12
03:16/ニック・エピソード[1]/C/対人/8
04:06/エドの趣味/B/対人/1
04:14/エド・エピソード[1]/B/対人/2
04:22/スティーブの趣味/B/対人/9
04:33/スティーブ・エピソード[1]/B/対人/10
04:36/スティーブ・エピソード[2]/B/対人/11
04:42/エドの落し物1/A/対物/20
04:53/エドの落し物2/A/対物/21
06:05/エド・エピソード[2]/B/対人/3
06:24/アマンダ・エピソード[2]/C/対人/14
06:36/エドの落し物3/B/対物/22
06:44/ハーディ・エピソード[2]/E/対人/6
06:48/ジム・エピソード[1]/E/対人/16
08:08/ジム・エピソード[2]/B/対人/17
08:43/クラウディオ・エピソード[1]/D/対人/18
09:03/エドの落し物4/F/対物/23
09:35/クラウディオ・エピソード[2]/F/対人/19

2nd Chapter 6

02:22/ハーデイの趣味/E/対人/1
02:30/アマンダの趣味/E/対人/9
02:55/ジムの趣味/D/対人/12
02:58/ニックの趣味/D/対人/4
03:08/スティーブ・エピソード[1]/D/対人/7
03:08/ジム・エピソード[1]/D/対人/13
03:29/ハーデイの落し物1/E/対物/16
05:13/アマンダ・エピソード[1]/E/対人/10
07:06/ハーデイの落し物2/D/対物/17
07:23/ハーディ・エピソード[1]/D/対人/2
08:24/スティーブの趣味/A/対人/6
08:36/スティーブ・エピソード[2]/A/対人/8
09:10/ニック・エピソード[1]/A/対人/5
09:11/ジム・エピソード[2]/A/対人/14
11:10/アマンダ・エピソード[2]/F/対人/11
11:19/ハーディ・エピソード[2]/F/対人/3
12:23/ハーデイの落し物3/A/対物/18
13:01/ハーデイの落し物4/B/対物/19
16:06/辰宫・エピソード[1]/C/対人/15

文/APE

你想知道吗？

Impact 的神秘隐藏关

援护攻击伤害值计算方法

对援护防御有效的精神和特技

如何判断可以说得角色？

怎样修得“起死回生”？

怎样强制破坏援护防御？

怎样一回合内全灭敌军？

请看 Impact 邪道攻略之葵花宝典

无限练级！无限行动！！

禁断密技

马上公开……

葵花寶典

机战 Impact 邪道攻略

欲练神功，挥刀自×

据传武林至宝《葵花宝典》开篇即写着八个大字“欲练神功，挥刀自×”，只有这样才能练成绝世武功，笑傲江湖。本篇虽然没有如此奇剩 BT 的要求，但是熟读下面的文字还是必要的。要想窥得上乘武功的门道，打好基本功先。

地上篇、宇宙篇以及银河篇之间的继承关系

地上篇和宇宙篇两者的故事是同时进行的，最后两篇中的机体合流进行第三部故事。

(1)地上篇与宇宙篇之间的继承关系

资金和强化道具无法继承

在第一部地上篇中不论剩余多少资金第二部宇宙篇都会从资金 0 开始。

武器和机体改造可以继承

在第一部中进行改造过的机体如果在第二部中也有出现的话，则原改造会继承至第二部中。这点对于第二部的作战十分有利，有两架机体大家一定要在地上篇中大力改造，它们是宇门大介的グレンダイザー（和魔神凯撒具有相克宿命的机体）和破岚万丈的泰坦 3，这两架机体是宇宙篇前半部分的主力，有很多会逃走的 BOSS 必须要它们才能够打倒。

但是，在第一部中选择打上宇宙的机体（比如万能侠或大万能侠）是无法继承改造的。

特别注意的是关于破邪大星弹劾凰的改造，因为此机体会在第一部和第二部中轮流出现，因此它的改造继承判定比较特殊，如果该机体在第一部进行过改造，则此改造会继承至第二部，但是在第二部中继续改造则无法继承到第三部；如果在第一部中没有进行改造，则可以在第二部中放心改造，该改造也会继承至第三部中。

机师等级大部分可以继承

除了 G 高达系、弹劾凰小队和光的等级无法继承之外，其他机师的等级均可以继承至第二部。

特殊技能及技能等级可以继承

机师所修得的特殊技能和等级会继承到第二部，例如在第一部中如果藤原忍修得了斗争心技能，则在第二部登场时该技能仍会存在。

(2)与第三部银河篇的继承关系

地上篇和宇宙篇剩余的资金和强化道具会继承至第三部。

机体改造及机师等级会继承至第三部（除了上面提到的弹劾凰的特殊情况之外）。

可以继承改造的机体

有下列机体在换乘时会继承机体和武器的改造：

アルトアイゼン→アルトアイゼン・リーゼ（男主人公机体）
ヴァイスリッター→ライン・ヴァイスリッター（女主人公机体）
翼霸→夜间迷彩翼霸
ナデシコ→ナデシコ・Y ユニット（机动战舰）
盖塔→盖塔 G→真盖塔
ZZ 高达→全装甲 ZZ 高达
ケンリュウ→バイカンフー（ロム机）
黑狮子→兽魔（飞影合体后）
暴龙→海魔（飞影合体后）
风雷鹰→空魔（飞影合体后）

注：兽魔、海魔和空魔属于合体后机体，其改造与飞影本身的改造没有关系。

特别注意下列机体换乘时改造无法继承

S 高达（阳光高达）→G 高达（神高达）
百式→百式改→全装甲百式改
Z 高达→ZII

援护攻击

在发动援护攻击时有几点需要明确：

在利用援护攻击将敌方机体击坠的情况下，所获得的经验值、气力为主

攻击方角色(被援护角色)拥有,援护攻击方角色无法获得。

进行援护攻击的角色可以使用精神,但是只有部分精神以及特技会产生效果:

有效的精神和特技:必中、集中、狙击、会心一击。

无效的精神:热血、魂、てかげん、幸运、努力。

在有多个我方机体都可以发动援护攻击的情况下,电脑会自动分配我方技量最高的角色进行援护攻击。

援护攻击伤害值和援护攻击等级有关,援护攻击等级越高,造成的伤害越大,具体见下表:

援护攻击等级1:伤害修正:80%

援护攻击等级2:伤害修正:85%

援护攻击等级3:伤害修正:90%

援护攻击等级4:伤害修正:95%

援护攻击等级5以上:伤害修正:100%

援护防御

进行援护防御方角色只有在敌方攻击无法将本机击坠的情况下才会发动(敌方的会心一击并不计算在内)。

进行援护防御的机体所受伤害为50%。

在进行援护防御时部分精神和特技有效:

有效的精神和特技:铁壁、かく乱、盾防御、切返、防御系能力。

无效的精神和特技:ひらめき、分身。

在有多个我方机体都可以发动援护防御的情况下,电脑会自动分配我方技量最高的角色进行援护防御。

防御系能力详解

ビームコート:光线武器攻击伤害减轻700,消费EN:5;

Iフィールド:光线武器攻击伤害减轻850,消费EN:5;

Iフィールド(ν高达):光线武器攻击伤害减轻900,消费EN:10,气力110以上发动;

オーラバリア:可以空中攻击的武器一定伤害(1500+圣战士等级×100)下无效,消费EN:5,气力110以上发动;

ゴッドハンドファイナル:全武器攻击力1500以下无效化,消费EN:5,气力120以上发动;

ディストーションフィールド:光线攻击伤害减轻1500,重力波伤害减轻2500,其他攻击伤害减轻1000,消费EN:20;

ディストーションブロック:所受攻击伤害最大值为3000,防御时为1500,即不论武器攻击力多少,最后所受的伤害最大为3000。

另:只有少数武器具有防御系能力无效化的特殊效果,比如男女主人公的最后一个武器,エステバリス的フィールドランサー以及かんなづき的跳跃炮。

机体全改造后追加能力一览

在把机体各项能力全部改满以后将可以获得追加新能力,可在如下能力中选择最需要的一种。

最大HP上升10%

最大EN上升20%

运动性上升10%

装甲上升10%

限界上升10%

移动力+1

机体及全武器地形适应"空"为S

机体及全武器地形适应"陆"为S

机体及全武器地形适应"海"为S

机体及全武器地形适应"宇"为S

机体及全武器地形适应"月"为S

V—UPユニット强化道具效果判定

可装备强化道具数	装备V—UPユニット(W)后武器攻击力增加值	装备V—UPユニット(U)后机体性能增加值
4个	+400	HP+500 EN+100 运动性+15 装甲+200 限界+20
3个	+300	HP+400 EN+70 运动性+10 装甲+150 限界+15
2个	+200	HP+300 EN+50 运动性+5 装甲+100 限界+10
1个	+100	HP+200 EN+30 运动性+0 装甲+50 限界+5

有关气力变更的问题

本次气力增加方法为:被击中一次气力增加1,具有反骨心、顽固一彻和逆切能力的机师在该能力发动后每次加2;击坠敌方机体一次气力加5,其他角色加1。

气力扣除规则:进入母舰,气力减5;被补给一次,气力减10;被使用精神"补给"一次,气力减15。

过关后获得特殊技能一览

5回合以内:集中力

6回合以内:精神力+15

7回合以内:回避率+15

8回合以内:命中率+20

9回合以内:特殊技能LV+1

10回合以内:斗争心

11回合以内:クリティカル+25

12回合以内:底力

12回合以上:精神力+5、命中率+10、回避率+10、クリティカル+15

追加隐藏关

在最后一话(第99话)时熟练度在51以上,则在通关后耐心观看完STAFF之后就可以进入最后的隐藏关:第100话 忌まわしき记忆とともに和第101话 メビウスの宇宙を越えて。那里神秘的敌人会是……

夏亚·阿兹那布

密技:全灭作战具体方法

本系列共通的“我方全减无限练级积累金钱”的无赖练级大法在本作中依然存在!只要在战斗中达成我方失败条件就会自动返回机体改造画面,而且所得的资金和经验值均会保留下来,但是所得的强化道具和熟练度会消失,所经过的回合数会累计。因为本次 Impact 中的回合数不会影响任何情节和隐藏关的进入,所以大家可以放心练级。

若不自×,也可成功

其实世上根本没有需要自×才能修炼的武功,所谓的“欲练神功,挥刀自×”只是为了考查修行者的决心而已(what? 你照做了?!I 服了 you!)。只要按照本篇去做,自会得到贵人相助,相信我,一步登天的事情真的存在!

判断可以“说得”角色的方法

通过观察敌人的精神可以判断是否能够“说得”成为我方角色。如果敌人的精神中含有ひらめき、威压和ド根性则无法说得其成为同伴。

所有隐藏同伴一览

东方不败: 在第一部走地上路线(即在第 13 话或第 14 话选择“魂の故乡(ニューヨーク)”);在第 33 话“激动の地上を制するもの/ジャブロー内部”中,当东方不败的 HP 低于 50% 时,多蒙和东方不败的对话中出现“あんたは间违ってる!”后,使用除多蒙外的其他角色将东方不败击坠;满足以上条件后在第三部シーン 3“悪魔と阴谋と/ネオジャパンコロニー”一话中东方不败驾驶マスターガンダム(尊者高达)登场。

ガトー: 第二部シーン 4 第 55 话“乐园への归还/フォン・ブラウン”中让コウ与ガトー发生战斗,之后再用クワトロ说得ガトー;第 3 部シーン 4“宇宙の道标/フィフス・ルナ”中用クワトロ再次说得ガトー;之后先将ハマーン与グレミー击坠,再用コウ说得ガトー。ガトー将驾驶ノイエ・ジール加入。

アイナ: 第 1 部シーン 3“强袭/东南アジアジオン秘密基地”一话中用シロー击坠アイナ引发“雪山事件”;第 1 部シーン 4(21 话)“岚の中で辉いて/宇宙科学研究所”中用シロー说得アイナ,アイナ将驾驶アプサラス II 加入。

ノリス: 第 1 部シーン 4(21 话)“岚の中で辉いて/宇宙科学研究所”中アイナ成为同伴之后,按照アイナ、バーニィ的顺序说得ノリス,之后ノリス将驾驶グフカスタム加入。

ロザミイ: 第 1 部シーン 2“二人のニュータイプ/无人岛”中用カミーユ说得即可,之后ロザミィ将驾驶ギャプラン加入。

プル: 第 1 部シーン 3“仆は仆、君はミレーヌ/中央アジア沙漠地带”中在未将レイカ、ビューティ和トッポ打倒的情况下,等待我方增援万丈出现,之后再将地图上的ピラミッド破坏,此时プル会驾驶机体出现,将其击坠后会在第二部后半段成为同伴。

プルツー: 第 2 部シーン 5“动き出す幽鬼たち/ルナツー内部”中用ジュドー说得プルツー,之后击坠或者击退グレミー,在プルツーHP20%(4640)的情况下再次用ジュドー说得,之后プルツー驾驶キュベレイ MK—II 加入。

トッド: 第 1 部シーン 3“魂の故乡より/ニューヨーク”中用ショウ说得后再击坠,在第 15 话之后トッド会驾驶ダンバイン成为同伴。

ガラリア: 第 1 部シーン 2“来访者、彼方より/东京”中将除ガラリア以外的敌人全部消灭后,ガラリア将驾驶バストール成为同伴。

白鸟九十九: 第 3 部シーン 5(95 话)“マーズ・アタック/火星メガノイド基地”一话中在 10 回合以内过关;之后在第 97 话“诚实な心で/バンカー旗舰内”中九十九驾驶ダイテツジン成为同伴。

キリカ: 走ムーンルート(月球路线)的最后一话“ただ地球の平和の为に”中用マリア说得キリカ即可。

イルボラ: 第 3 部シーン 1“空虚な梦を见る者/ディラド星南部”中将イルボラ驾驶的机体 HP 消减至 30% 以下后用ジョウ说得;在第 3 部シーン 3“大いなる胎动/火星开拓基地”一话中将シャルム击坠后再次用ジョウ说得;第 3 部シーン 5(95 话)“マーズ・アタック/火星メガノイド基地”中说得ロミナ后,再用ジョウ将イルボラ击坠,之后在第 95 话过关后イルボラ将驾驶零影登场。

シャザーラ: 第 2 部シーン 3“泪のスハイラルナックル/コロニー”一话中当アイザム・ザ・サード的 HP 在 50% 以下时用ダンガイオー(弹劾凰)说得一次,之后在アイザム・ザ・サード HP30% 以下时用ダンガイオー(弹劾凰)再次说得后,シャザーラ驾驶アイザム・ザ・サード成为同伴。

グローバイン: 第 3 部シーン 3 时先选择ラーカイラム队路线(ムーン篇),在该路线“复兴鬼たち/テキサスコロニー带”一话中用ジェット说得グローバイン即可。

キナ&コロン:第2部シーン5"燃えて走れ、姐弟战士/废弃コロニー带"登场时用ロム说得キナ,在第2部最终话(67话)"激震する宇宙に"中将ディオンドラ击坠后再用ロム说得,之后两人驾驶ジンギマークII成为同伴。

アルフィミィ:只是在以前的战斗中将她击坠就会在在第99话自动成为同伴。

ジャック&メリー:第1部シーン5选择时最先或次先选择"Gの咆吼/早乙女研究所"一话则ジャック&メリー驾驶テキサスマック自动成为同伴。

所有隐藏机体一览

キュベレイ:第3部シーン4"宇宙の道标/フィフス・ルナ"一话中将ハマーン击坠后获得。

ザクIII改:第3部シーン4"宇宙の道标/フィフス・ルナ"一话中将マシュマー击坠后获得。

クイン・マンサ:第3部シーン4"宇宙の道标/フィフス・ルナ"一话中将グレミー击坠后获得(此机体是本作中为数不多的可以两人乘坐的高达系机体,两人份的精神大家可以善加利用)。

ガンダム试作2号机(GP02):第1部シーン3"强袭/东南アジアジオン秘密基地"一话中用シロー将アプサラスII击坠引发雪山事件;第3部シーン5(95话)"マーズ・アタック/火星メガノイド基地"中用シロー将ガンダム试作2号机击坠后,在第95话过关之后获得。

ZII或Xエステバリス改:第2部シーン6"コロスは杀せない/メガノイド空间"前半(前两次选择)选择进入将获得Xエステバリス改,后半(第三、四选择)选择进入则获得ZII。

ヴァルヴァロ:第2部シーン4(55话)"乐园への归还/フォン・ブラウン"将ケリィ击坠后所获得的道具即是。

ジェガン:第2部シーン5"动き出す幽鬼たち/ルナツー内部"一话中ルナツー出口附近隐藏的小屋中的道具中即是。

コアブースター:第2部シーン4"新たなる侵略者の手/ゼダンの门内部"地图中央的隐藏小屋中的道具即是。

百式改或フルアーマー百式改(全装百式改):在第49话不让ガトー发动核攻击的情况下在第63话选择"探求者(ソロモン内部)",在此话地图上隐藏的小屋中可获得道具,在熟练度高(30以上)的情况下获得百式改,在熟练度低(29以下)的情况下获得全装百式改。

ケンプファー:在第一部シーン3选择顺序时以第二或第三位选择"仆は仆、君はミレーヌ(中央アジア沙漠地带)"一话,在本话过关时シロー存在的场合可以获得ケンプファー。

ガンダム:第33话地图上在我军最初配置位置附近的墙壁中,可以得到隐藏道具即是。

サイコガンダム:第1部シーン6中先选择"アクシズの使者/ジャブロー东部"一话,过关后再选择"グリプスの亡灵/ジャブロー西部"一话,则在本话中会出现敌方增援"サイコガンダム",用カミーユ将サイコガンダム击坠后获得。

ジムキャノン2:第33话中将デビルガンダム(恶魔高达)附近的墙壁破坏后可以看见隐藏的小屋,取得小屋中的道具即可。

シャア专用ザク&G—3ガンダム:第1部シーン5"里切りのコレクター/无人岛"中在ベンメル10回合后依然生存的条件下シャア专用ザク和G—3ガンダム会作为援军登场,用クリス击坠G—3ガンダム,バーニィ击坠シャア专用ザク后,在本部分clean后加入。

νガンダム或νガンダムHWS:第77话结束后选择ムーン(月球)路线,熟练度低的场合获得νガンダムHWS,熟练度高的场合获得νガンダム。

ガルディ:第3部シーン4第94话"マシンロボ炎(ギャンドラー要塞内)"中用ロム说得后再用レイナ说得,同时可以获得特殊能力"精神统一"。

フルアーマZZガンダム:第77话时选择ムーンルート(月球路线)时可能获得,具体条件和熟练度有关。

ビルバイン:第1部シーン4进入"バイストン・ウェル"时可以获得,如果选择进入地上路线则在第3部72话后自动获得。

夜间迷彩ビルバイン:第1部获得ビルバイン后在第三部シーン2(72话)结束后获得。

ズワァース:第3部シーン2(77话)"海よ、大地よ/太平洋上"将ミュージィ击坠后的道具中获得。

ライネック:第1部シーン4バイストン・ウェル路线第20话"こじ开けられた道/ドレイク城"中将バーン击坠后的道具中获得。

ラインヴァイスリッター(女主人公专用机):第3部シーン2"ゲッター线、

その意味／早乙女研究所”不让敌人进入早乙女研究所，同时将除ラインヴァイスリッター外的所有机体击坠后用キョウスケ说得，满足以上条件后在第3部シーン3“白骑士の心／月近海暗礁空域”将アルフィミィ击坠或击退后即可使用。（此机体和真盖塔不能同时获得）

真盖塔：第3部シーン2“ゲッター线、その意味／早乙女研究所”一话使敌人进入早乙女研究所，在第76话“そのために今、生きている／オモイカネ内部”结束后即可使用。

量产型グレートマジンガー：第1部シーン1最后选择“ファイヤー・オン／科学要塞研究所”一话，使暗黑大将军获得量产型グレートマジンガー设计图；第5话结束后选择铁也留在地上；第1部シーン3中选择地上路线，在第17话中用铁也说得量产型グレートマジンガー即可。

隐藏武器一览

ダンクーガ（超兽机神断空我）：在第5话之前将断空我包括武器在内的所有能力全部进行一段以上的改造，这样在第二部第54话会追加新武器“アグレッシブビースト”，在没有改造的场合则到第三部第68话才会追加。

第3部シーン3“神の祝福を／兽战机队基地”一话中先让断空我和シャピロ发生战斗，在两者都生存且断空我HP在35%以下的情况下会加入一段movie，之后断空我会追加断空光牙剑和断空光牙剑(MAP)。

神高达：第3部シーン4“君の中の永远／デビルコロニー内部”一话中用ドモン说得レイン后即可修得合体技“石破ラブラブ天惊拳”。

ダンガイオー（弹劾凰）：第2部シーン3“泪のスパイラルナックル／コロニー带”一话中当アイザム・ザ・サード的HP在50%以下时用ダンガイオー（弹劾凰）说得一次，之后用弹劾凰将アイザム・ザ・サード击坠即可获得射程为7格的新武器“スパイラルナックル”。

ライディーン（莱汀）：第77话后选择アース篇路线，在“ラ・ムーの星／ムートロン遗迹”一话中引发ライディーン激怒事件，在本篇最后一话“妖魔の岛”中用ライディーン将豪雷、妖魔巨烈バラゴーン击坠，在movie之后就可以使用最终武器“ゴッドボイス”了。

说得同伴可获得特殊能力一览

ノリス（强运）；ガルディ（精神统一）；ロザミィ（精神力+15）；シャザーラ（反骨心）；キナ（がんばり屋）；グローバイン（起死回生）；ガラリア（特殊技能Lv+1）；キリカ（精神统一）。

精神统一：每回合开始时，若当前SP不足20%，则自动回复SP总量的10%。

起死回生：HP、EN、SP全部未满20%的情况下，回合开始时HP、EN、SP全回复。

即使自×，未必成功

正所谓“师傅领进门，修行看个人”，能否成为武林高手最主要的还是看自己的天分，真正的天才大可以达到无师自通，青出于蓝胜于蓝的境界。下面的文章才是整个宝典的精华所在，融会贯通之后必可战无不胜！但是究竟能够领悟多少，还需要看个人的造化……

有关同时援护攻击

发动同时援护攻击的必要条件是发动方具有统帅特技，同时援护方应具有援护攻击特技。同时援护攻击必定会附加会心一击效果，但是如果敌方角色能够使用盾防御的话，则同时援护攻击只能消耗敌方一次盾防御次数。

复活节彩蛋 可继承机体全改造

本次能力可以继承的机体拥有一项特殊的能力：可继承并多次获得全改造后的特殊能力。举例来说，先将盖塔机体全改造，此时可获得一项特殊能力，比如选择陆S；等换乘为盖塔G之后又可再次选择附加能力，比如选择月S；最后换乘真盖塔后，可再次获得附加能力，此次选择海S，则最后真盖塔全地形适应能力都为S。具有同样能力的还有翼霸，ZZ高达等。

天才美少女舰长——星野琉璃

在Impact中可以使用星野琉璃担当机动战舰nadesico的舰长，只要让尤利加换乘エステバリス（只限明人机和凯机两架机体），则琉璃就会自动担当舰长一职，另外一个空缺可以让プロスペクター（采矿者）担当。星野琉璃的能力和尤利加不相上下，只是不具备特殊技能，不过可以自己给琉璃配置合适的技能，最主要的是以后就可以经常看到琉璃在作战画面中出现了！至于原舰长尤利加，就让她去驾驶エステバリス和天河明人作一对恋人机师去吧，他们的合体技ダブルゲキガンフレア（双・激钢爆焰）可是非常令人期待的哟！

精神宝库——光

本次我方所有机师中只有光一人具有“念动力”特技，该特技具有每回合回复20% SP的神奇效果，因此光的精神可以用“滔滔不绝”来形容，可惜的是光没有援助型精神指令，不过单就个人而言其精神已经相当够用了。

第三部银河决战篇 敌思考能力大幅强化

当战斗进入最后一章银河决战之后，敌人的AI会有较大的强化，大家一定要留意。在前两部中敌人通常会选择攻击距离最近的我方机体，但是在第三部中敌人则会集中攻击HP最少的机体或是实力最弱的机体，对于这样的机体，大家一定要注意保护，并且合理使用援护防御。

飞影合体条件

飞影可以和黑狮子、凤雷鹰、暴龙进行合体成为兽化状态，如果在战场上同时存在三架机体的话，飞影会如何选择合体对象呢？与飞影合体的必要条件是黑狮子等机体的驾驶员气力必须超过110，在符合这个条件之后，飞影将按照下面的条件进行合体：当黑狮子、凤雷鹰、暴龙都存在的场合，二分之一概率与黑狮子合体，四分之一概率与凤雷鹰或暴龙合体；在只有黑狮子和另一机体存在的场合，三分之二概率与黑狮子合体，三分之一与剩余机体合体；在黑狮子不存在的场合，二分之一概率与任意一台机体合体。

飞影击破法

飞影在序盘即有81级，敌人根本不能对飞影造成伤害，不过我方成员倒可以想办法将其击倒。虽然飞影等级超高（81级），但是我方将它击坠之后却无法获得资金和经验值，所以将飞影击倒也只能满足一下各位BT玩家的好奇心了。具体将飞影击倒的办法有两种，一种是使用大威力地图炮，附加"必中"、"热血"精神对它进行攻击，另一种则是让拥有"自爆"精神的角色前去送死。要注意的是飞影通常会在出现的第二回合与我方角色合体，如果是这种情况是没办法将其击倒的，不过在游戏中也会有例外的情况出现。另外还可采用不派黑狮子、凤雷鹰、暴龙出击的办法，实在不行还可以将他们放回主舰或是先将他们击坠（实在是太无耻了！），总之，只要保证地图上无法看到黑狮子等人的身影就可以创造出击坠飞影的最好机会了！如果以上办法都不成功，还可以使用最后的终极必杀技：将合体之后的兽化形态的机体击坠，这样飞影就会再次出现，到时候大家再一拥而上吧~~活活！飞影这下可惨了！

禁断密技——无限行动!!

利用"复活"精神使用后机体HP、EN以及机师SP全恢复的特性可以在一回合内使我方角色无限行动！具体方法参看下面步骤：

无限行动方法一

前提条件：驾驶ブルーガー的マリ修得精神"再动"；レイナ和アイナ修得精神"复活"，三人的SP值都在180以上；アイナ和バーニー共同乘坐クインマンサ。

(1)任意角色行动
(2)マリ使用两次"再动"后自爆
(3)アイナ使用"复活"精神使マリ复活
(4)按照步骤(2)再进行一次
(5)アイナ再次使用"复活"精神使マリ复活后让バーニー使用自爆
(6)レイナ使用"复活"精神使アイナ复活
(7)按照步骤(2)~(5)再进行一次
(8)レイナ使用"复活"精神使アイナ复活后用己方MAP兵器将レイナ击坠
(9)アイナ使用"复活"精神使レイナ复活
(10)マリ使用两次"再动"后自爆
(11)アイナ再次使用"复活"精神使マリ复活后让バーニー使用自爆
(12)返回步骤(6)

此无限行动密技的原理是利用"自爆"和"复活"精神在一回合内无限回复己方的SP，同时至少一名己方角色应具备"再动"指令使得我方主力可以无限行动。此方法最关键的地方在于有一名己方角色必须被击坠，因此推荐使用百式、ZZ高达等具有强力MAP兵器的我方角色来执行射杀任务，另外也可考虑使用ボス进行自爆来达到目的。

无限行动方法之二(推荐使用)

上面的方法只是对无限行动原理的直接解释，在实际操作过程中可能会比较麻烦，下面介绍的方法更加巧妙，推荐大家使用！！

前提条件：マリ驾驶ブルーガー，SP在90以上（可使用"再动"）；アイナ驾驶アプサラスII，SP在160以上（可使用两次"复活"）；クリス驾驶ギャプラン，SP在160以上（可使用两次"复活"）。另外必须保证ブルーガー两次自爆才可以将アプサラスII和ギャプラン击坠，这点可以配加合适的强化道具，或是对HP改造来达到目的。

准备工作：首先让アプサラスII移动至ブルーガー旁边，マリ对アプサラスII使用"再动"，然后自爆，アイナ使用精神"复活"将マリ复活；其次，让ギャプラン移动至ブルーガー旁边，マリ对ギャプラン使用"再动"，然后マリ使用自爆，此时应将アプサラスII同时击坠；クリス使用两次"复活"使マリ和アイナ复活，准备完成。

下面的工作和上面的步骤大致相同，只要把マリ使用"再动"的对象替换为我方其他角色即可。另外为了尽早达到上面提到的SP要求，大家可以为角色安装"集中力"特技（消费SP为80%）和"精神力+15"特技，也可外挂强化道具"精神エナジー装置"。此方法所需要的等级并不是太高，在地上篇后半段就可以使用了。

另外，此方法亦可推广为无限"献身"，无限"激励"，无限"鼓舞"等禁断密技，但是鉴于此方法会严重破坏游戏的平衡性，因此下面只将无限"献身"的具体方法公布出来。在大家使用这条禁断密技时也请三思而后行，不到万不得已

不要使用。

无限“献身”前提条件：アイナ、ちずる、レイナ修得精神“复活”；アイナ和バーニィ共同乘坐クインマンサ或スーパーガンダム；クインマンサ或スーパーガンダム的 HP 应少于其他两架机体。

(1)アイナ使用献身

(2)レイナ在アイナ旁边自爆

(3)ちずる使アイナ复活，アイナ使レイナ复活

(4)ちずる使用献身

(5)ちずる在アイナ旁边自爆

(6)レイナ使アイナ复活，アイナ使ちずる复活

(7)返回(1)

判断敌人行动顺序

在地图画面按 R2 键，光标会自动移动至敌方机体上，再次按动 R2 键，光标会转移到另一敌方机体上，连续按动 R2 键所得到的敌方顺序即为敌方行动顺序。

破坏敌方援护防御

当敌方角色聚集在一起，且拥有援护防御特技时，我方的进攻会受到一定阻碍，此时有一个方法可以强制解除敌方援护防御：在进入武器命中率画面时，如果敌方发动了援护防御，则此时按×键返回瞄准画面，然后再次瞄准目标并迅速进入武器命中率画面，如此多反复几次即可强制取消敌方的援护防御。此技巧的重点在于瞄准之后迅速进入武器命中率画面，在瞄准敌方角色后，如果敌方临近角色可以发动援护防御的话则会在被攻击机体上显示一个英文“GUARD”，如果你能在这个英文出现之前迅速进入命中率画面，则强制取消援护防御的几率会大大增加，一般情况只需取消五、六次即可破坏敌方援护防御。

不使用“侦察”观察敌方气力和等级

这是一个从机战 A 延续下来的技巧（说是 bug 更准确），在地图画面上只需要用我方角色瞄准敌方角色，在武器命中率菜单中就可以看到敌方气力值和等级，十分方便，不过在游戏中的用处好像不是很大。

序盘等级 99 方法

自从机战 F 中加入了修理和补给经验值设定之后，高达系和部分超级系角色练至 99 级就成为了一项半公开的密技，本次也不例外，由于可以关闭作战画面，所以练级的时间更可以大为缩短，目前最短记录为 70 回合，一个半小时，カミーユ或アムロ 99 级达成。

练级至 99 级的原理其实很简单：两架修理机互相修理或者两架补给机互相补给，也可以一架修理机一架补给机互相回复。除了两架补给机互相补给的练法之外，另外两种方法都必须保留至少一个攻击点，每回合消减我方的 HP，当然这个任务也可以交给我方拥有地图兵器的机体来完成。至于练级的速度快慢，则主要取决于第一次练级时消减我方 HP 速度的快慢，如果能够保证具有一个稳定的，每回合能够消减我方大量 HP 的角色存在，那么练级的速度将会大大提高。只要队伍中有一人等级达到 99 级，其他人员就非常好练级了。另外，可以练至 99 级的角色必须是能够开修理系或者补给系机体的角色。

下面向大家推荐一个到目前为止最迅速的练级方法仅供参考：

在第 12 话“出击超电磁ロボ”中，将所有敌人消灭只剩下 BOSS アルフィミィ，让兜甲儿驾驶戴安娜 A，アムロ驾驶メタス，必须保证两人的机体可以抵挡アルフィミィ的一次攻击，然后让两人轮流受到攻击，并且互相修理，这样很快就能都练至 99 级了。

同样的方法还可以选择在序盘光子力研究所或者第 5 话时进行，不过练级的速度可能会有些慢。■

有关地形适应的修正效果

攻击方命中修正

地形适应	修正值
S	120%
A	100%
B	80%
C	60%

防御方回避修正

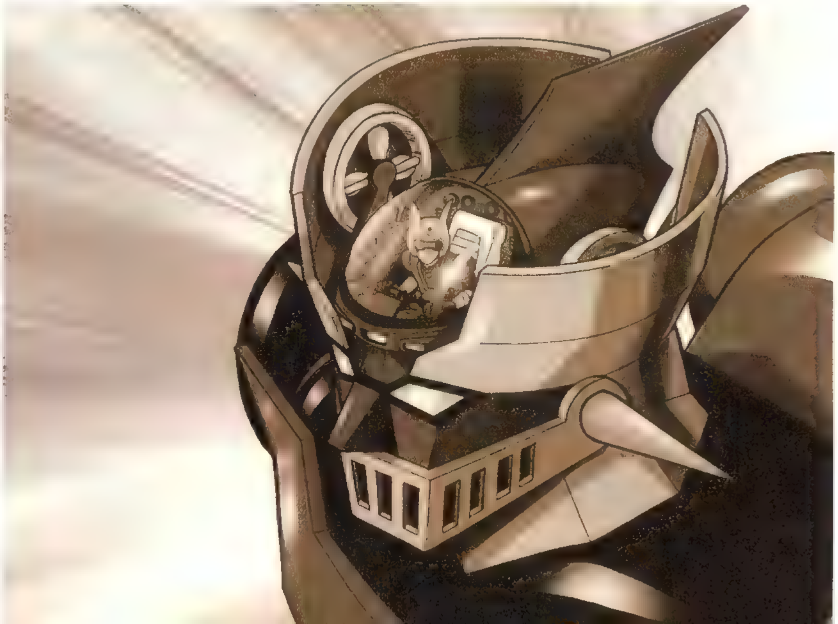
地形适应	修正值
S	75%
A	100%
B	125%
C	150%

攻击伤害修正效果(武器)

地形适应	修正值
S	+20%
A	+0%
B	-20%
C	-40%

攻击伤害修正效果(机体)

地形适应	修正值
S	+20%
A	+0%
B	-20%
C	-40%



心跳回忆

这个栏目是为那些老游戏准备的
那些过去曾经让我们心跳不已的老游戏
那些现在仍然引起我们美好回忆的老游戏
这也是“心跳回忆”这个名字的由来

和前面的“大战略”不一样
在这里面我们采用的是小说攻略的形式
因为 laser 认为
还是用优美的文字
以及荡漾期间的情感
对于这个栏目
对于那些老游戏
对于那些曾经心跳过的玩家们来说
还是比较合适的吧

这次奉献给大家的是《星海传说 2》的小说攻略
由紫色工作室的恍惚奉献给大家
也为即将出现的《星海传说 3》打打前站吧
如果大家有什么意见
或是想看到什么老游戏的小说攻略
请写信给 laser
或 e－mail 至 lizhuo@ cbigroup. com
laser 会尽可能地满足大家的要求
多谢大家的支持

星之海洋2 小说攻略

STAR OCEAN THE SECOND STORY

文/紫色工作室·恍惚

残破的废墟被阴暗的天空笼罩着，上空的黑云不断引发着震耳欲聋的磁暴。空气中充斥着钢铁腐朽后的味道，眼中能见的只有破灭和死寂。

这就是我们这次旅行的目的地——不久前才被银河联邦发现的一个具有迷之能源的行星密诺基尼亚，但眼前的景象很明显的告诉我们那些辉煌只存在于时间的记忆中。留下我们面对的只有复杂的科学考察和接下来的漫长研究。

“罗基尼斯舰长，这似乎是一扇被封住的大门。”科学士官在仔细观察之后报告。

“分散调查，看有没有开启的方法。”说话的就是罗基尼斯舰长。他是这艘考察船的船长，一个严肃的男人……也是我的父亲。他给人的感觉就是严肃，任何时候，任何地方，不过，也仅仅是严肃而已，无论作为一个上司还是父亲。这是我第一次出勤，作为我父亲的保护者。

我把注意力转回眼前那巨大的门上，这扇门厚重巨大建筑材料也有研究的价值，当然最重要的一点就是它把我们关在了整个未知的遗迹之外。我走过去想仔细地观察，但身边的一个台状物更吸引我，在仔细辨认之后我报告了我的发现——开启门的开关。

“干得好，库罗得少尉。”父亲很公式化地夸奖了我。

我淡淡地注视着科学士官毫不费力地打开大门，打开我的命运。

大门里面和外面没有什么区别，一样的残破一样的死寂，但在各个角落里依稀能看出这里昔日的繁华。

“分散调查，及时报告任何发现。”舰长发布完命令之后所有的人都开始了各自的调查。

我漫无目的的走着，不知不觉就已经站在了父亲的身边，前面是一个巨大的圆坑，似乎是被什么东西一下子切挖出来的，在圆坑的最中间有一台滋滋作响的机器。

我继续往前走。耳边传来父亲的“小心点”，声音很小，但听起来依然很严肃。

“坐标XXXX，确认……传送开始！”机器中突然发出一道强烈的光芒把我罩住，而我也很快地发现我的所有挣扎都是徒劳无功。

“库罗得少尉！”一个士官向我跑来，但马上被舰长拉住了。

果然，在这个时候，他依然必须以船队利益为优先呢……我冷漠地笑笑，随后……一切的知觉都消失了……

光芒突然增大数倍，然后消失不见，带着我和那奇怪的机器一起。

“库罗得！！！！”舰长的吼声在强烈的磁暴声中显得如此的无力……

不知过了多久，身体的知觉开始渐渐地恢复，耳边传来安详和谐的虫鸟鸣叫与和风吹拂而过的声音，似乎还有一个轻轻的吟唱。

我睁开眼，站起身，四周是苍翠的树木，和之前那破败的遗迹完全联系不起来……眼睛的余光看见了那台奇怪的机器，不过，现在它似乎已经完全是废铁了。这里是哪里？船队呢？想着我掏出通讯器，但通讯器里传来的只有杂音。

先四处看看吧……我转回身，前面不远处有一个穿着奇怪服装长着尖耳朵的女孩，刚想叫住她却发现有一只猩猩一样的怪物跟在她身后，“小心！”我大叫一声急忙拿出光子枪摆平了怪物。

“呀！”女孩看见我像受了很大的惊吓一样飞

快跑开。

“喂～～”我叫着追了上去。

果然，她就站在不远的地方等着我。“对……对不起，突然看见陌生人……所以……”她不好意思地道歉，“刚才谢谢你了。”

“不用谢，这是哪里？”

“这里？这里是神护之森。”

“神护之森？”

“对，前面不远就是阿利亚村，我家就在那里，对了，你的名字是？”

“库罗德，库罗德·C·罗基尼斯。”

“我叫蕾娜。”说着她带着我向森林外不远的小村庄走去。

陌生的星球，古老的文明，村落——只在书本和古绘画中看见过的东西，这个世界里有些什么？等待我的是什么？还有……这里离家乡有多远呢？

蕾娜带着我逛完了这个和谐的小村落回到家的时候，她的母亲已经作了满满一桌子的食物来回报我的“救女之恩”。不过她身边站着的老人看起来表情相当的严肃。

“欢迎你，光之勇者。”他开口了。

光之……勇者？！这……

他继续说：“三个月前有巨大陨石坠下，之后就开始有怪物出没，最近魔物越来越多，连神护之森都已经出现了怪物。在我们的传说中这时会有一个身穿异国之服手持光之剑的勇者出现。今天你救蕾娜时用的就是光之剑吧。”

心不在焉地听完老村长的话，我委婉地解说了我到来的原因和联邦统一配备的“光之剑”。村长的脸上挂着一丝明显的失望。不过他还是好意地让我在他家里过夜。

我从来没想过要当什么勇者，来这里也仅仅是巧合……而我要做的是找到回家的方法。别的，我不想去承担。

虽然这里的空气很清新，夜风中带着钢铁混凝土所没有的生命的气息，像儿时的梦，但我也希望它仅仅是梦。

据村长说北面的萨鲁巴镇有许多人聚集，可以打探到不少情报，我想到那里去看看，找找有没有什么回去的方法。临行前他还送给我一把长剑，并叫我不要随便使用光子枪。

离开前，我到蕾娜家去和蕾娜告别，她母亲告诉我蕾娜一大早就去了神护之森。在森林的角落里，她一个人孤独的站着，但却与自然如此的和谐。我轻轻地走过去，静立在她身后不远处，片刻，她像知道我的到来一样开口说：“要离开了吗？”

“嗯。”我点点头。

“再见……”她始终没有回过头来。我有些失落地转身离开，听见一句若有若无的“谢谢”。

离开村子没有多久，但却意外地想起蕾娜……是因为她是我来这里之后遇见的第一个人吗？

萨鲁巴镇比阿利亚村大出许多，但在这里依然没有任何我想要寻找的消息，而且出镇的道路也被封锁了，说是镇长的儿子亚尼失踪了。无奈之下只好先回阿利亚村看看了。

刚刚走进村子就看见村长他们神色慌张的站在村口。

“蕾娜，蕾娜被亚尼带走了！”

“亚尼的神色不对劲啊！”

在七嘴八舌中好不容易才搞清楚状况——亚尼是蕾娜的好朋友，但今天莫名其妙地带了一群人来把蕾娜强行带走了。

听完这些，我急忙赶往萨鲁巴镇。

为什么要去救她呢？是见义勇为？是路见不平？还是别的什么？

“当时，我只感觉到必须去救她，其他的……什么也没想。

果然，亚尼家的门紧锁着，村长的劝告被我抛到了九霄云外，拿起光子枪开到最大能量，一下就破坏了门锁，不过光子枪的能源也终告枯竭。穿过好不容易找到的密道，面前是一个奇怪的祭坛，蕾娜正被绑在祭坛上面，旁边站着的就是亚尼吧。

“蕾娜……成为我的新娘吧！什么人也阻止不了我的！！”亚尼拿着一块发着绿光的石头对着蕾娜说。

“不……我们不是好朋友吗？为什么你变得这么奇怪呢？”蕾娜拒绝。

听见蕾娜的拒绝，我大声的叫出：“没听见蕾娜的话吗？快放开她！”

“你是来阻碍我们的吗？”亚尼说完变成了一只魔物。

费尽全力将它击倒之后那奇怪的魔石化为了碎片，蕾娜又急忙上前在我阻止之前用魔法医治好了亚尼。

“我……这里是什么地方？蕾娜？”亚尼似乎清醒了过来。

在回阿利亚村的路上，我们什么话也没说。也许有的时候，沉默更能表达出心境吧……

看见我和蕾娜的平安归来，村里自

然又是一片欢腾。

深夜，还在想着白天情形的我听见窗外似乎传来蕾娜的声音。走到桥边，蕾娜正独自站在桥上思考着什么。

“蕾娜。”我唤着她的名字。

“库罗德，白天多谢你了……”

“不用谢。你在这里想什么呢？”

“我在想……”她沉默了很久，开口说，“其实我不是阿利亚村出生的人……母亲也不是我的亲生母亲。我是母亲在神护之森捡回来的孤儿……我是听见村长和母亲的话才知道的……我原来的父母是谁……为什么会抛弃我……我想知道……”

说完，她仰头看着星空，眼角划下一滴不经意的泪，闪亮如星。

我沉默地陪着她，但脑海里想起了我的父亲，那个严肃的男人，那个像上司的亲人，我很清楚那滴眼泪里含着什么……很清楚……

“蕾娜，你真的决定要离开村子吗？”蕾娜的母亲站在村口挂心的问。

“我想去别的地方走走……”虽然不说出口，但大家都明白其中的意思吧。

“要多注意身体，注意安全啊。”蕾娜的母亲也知道养女的决定是不会再改变的。

“恩。”蕾娜点点头，拉着我离开阿利亚村。

到达古洛斯城的时候已经是黄昏，疲累的我们决定先找家旅店休息。

“什么？！只有一个房间了？”我和蕾娜一起叫出声来。

“你们不是情侣么？住一个房间没什么问题吧？”服务员继续说着。

我尴尬地看着蕾娜，她的脸红得像煮熟的虾子。

“没……没什么问题吧……”我问蕾娜，她继续红着脸点点头。

服务员把我们带到房间，离开的时候又对蕾娜说：“对了，最近迪亚斯也来过这里。”

“迪亚斯？”我疑惑的看着蕾娜。

“恩，是我小时候的朋友，原来住在阿利亚村的人。”她随口回答。

整个晚上我都没睡好，一直在听着自己的心跳声，蕾娜呢？

早晨起来我们就去晋见了国王。从谈话中得知魔陨石落在远方的艾路大陆，唯有乘船出海才能到达，顺便还给了我们通往艾路大陆的通行证。

整个晋见过程中没什么麻烦，国王似乎和蕾娜很熟，只是关于礼仪方面

回到城下町的广场，看见有一群人围着看两名纹章师在争论着什么，甚至大打出手，我连忙上前阻止，还没来得及说什么，女术士就击败了对手抢回地上的书卷。

在道谢之后，女术士告诉我们她叫塞莉露，并且问我有没有兴趣去寻宝。

寻宝，也说不定就能找到什么呢，我爽快的答应了，但似乎蕾娜的神色就有些……

塞莉露，是什么样的女子呢？原本两个人的旅途似乎变得复杂了。

在短暂的寻宝之旅后（只寻到了一本看不懂的古文书），我们来到了西北方的港町——古利古之街。正因为这是两块大陆的交通要道，所以城市相当繁荣，街道两边是各式各样的商店，一片欣欣向荣的景象。

我们马不停蹄地来到码头，结果船长却告诉我们货物还没有装载完，需要再等待一段时间。闲极无聊，正好可以看看这个美丽的城市。

谁知一踏出码头我便被一个迎面跑来的小孩碰倒。过后仔细一检查，钱包居然不翼而飞了！生平最恨宵小的我怒火中烧，不过很快抓住了小贼。

还没盘问几句，他就哭了起来。支吾半天之后才肯说清楚是家里父母不理会他，又没有人肯陪他玩，所以他以偷为乐。跟他回家才发现他家是大富之家，而他的父母在乎的似乎只有生意，自私的父母。我也是一样，有着一个只知道“考察”、“任务”的父亲。同情心起，决定带着他好好玩一天。在被四处恶搞之后，他终于和港口的一群小孩玩在了一起。

看着他们快乐的游戏，我们放心的回到码头，结果船长又说还差最后一批货物，无奈之下只好再去逛逛街。刚刚走出码头，突然一阵地动山摇，远方的海边掀起一阵巨大的波浪——海啸!!我们飞快地向着城市里最高处奔跑。

转瞬顷刻，繁荣的城市就已经化为

一片淹没在海中的废墟。刚刚还在或自在漫步或忙碌不休或快乐玩耍的人们都已经葬身鱼腹……第一次，我感觉到自己如此的渺小，如此的微不足道。

我们盲目的在这块小小的高地上寻找着幸存者，可喜的是船长和刚才陪我们一起游逛的孩子都还活着，船长把通行证还给我们，叫我们从东北方的港口——夏利之街到拉古路大陆转船去里艾路大陆。

途中在马斯村落脚。入内才发现这里原来是塞莉露的故乡，而且更被带了去长老处开会议。在会中得知纹章之森有盗贼出现，他们是为了村子里的密宝密印之书而出动的，现在他们已经绑架了村里数名孩童作为威胁。

会议中村长指派了我们和特别请来的剑士一起作战。剑士的名字叫——迪亚斯。

迪亚斯，没想到这么快就遇见了他。对于他我什么也不了解，但蕾娜了解他，很了解，已经到了扔开我不管跑去和迪亚斯组队的地步……不知道为什么，我对他没有什么好感，一点也没有。

次日，直到行动之前我也没有再见到蕾娜，带着些许失望我和塞莉露开始了我们的行动。一路上击败盗贼，到达尽头见到了长老身旁的纹章师，原来他就是盗贼首领，而且更打伤了塞莉露的父亲。

击败那纹章师之后，蕾娜和迪亚斯也出现在我们面前，他们也已经完成了他们的任务——救出被绑架的孩童。经过蕾娜的诊治後，塞莉露的父亲总算平安。告别村人后，我们继续旅程，但迪亚斯已经成为了我心中的一根芒刺——他是谁？有什么样的过去？和蕾娜有什么关系？

管他呢……他和蕾娜有关系也不关我什么事……我不是属于这里的人，也一定会回到属于自己的地方……但是……。

接下来的路途很平坦，很快我们便到达了拉古路大陆。

夜晚，我静静地步出旅馆，拿出通讯器……里面传来的还是那令我失望的杂音。深夜的海风拂过，在我和躲在角落里偷看的蕾娜心里一起抹上轻轻的苦涩。

翌日，我们来到东南方的拉古路城。

城里特别的热闹，据说马上就要举行什么武具大会。不过，我们的目的和那个无关，我们需要的只是尽快地获得国王的允许乘船到艾路大陆。

进城想拜见国王，却获得通知说国王忙于武具大会的事宜而不能接见。

经过武具大会报名处的时候，蕾娜突然兴冲冲的问招待员迪亚斯有没有报名参加，一听见他已经报名的回答，我也马上报名参加。没什么别的目的……仅仅想和那个迪亚斯决个胜负罢了。

忙完报名事宜，刚刚在宿屋休息下来，蕾娜就跑进来和我说她找迪亚斯去了。此时的我恨不得马上就召开大会。

迪亚斯，迪亚斯，迪亚斯，你有什么的魅力如此的吸引着蕾娜……

不知不觉的马上就要进入准决赛，蕾娜一直没有来给我加油，迪亚斯的战斗我也看了，作为对手不得不佩服他的剑技，但我实在不想输给他。

抬起头看见蕾娜在观看席上向我招手："加油啊～库罗德～～"

我会胜利的，为了这句加油。

接下来的就是决赛，看着观看席上对着迪亚斯微笑的蕾娜，我心中暗暗发誓，一定要取得胜利！

此时迪亚斯对着我说："我会认真打的。"

"我也是。"我回答。

在上面看是一回事，实际中的战斗又是一回事，难道他刚才都一直在保存实力……三两招，我就已经败在了他的剑下，晕厥过去……

醒来的时候已经在休息室，蕾娜站在我身边关心的看着我。

"迪亚斯呢？"我脱口而出。

"他已经走了，"蕾娜笑着说，"恭喜你获得第二名。"

第二名——听起来好刺耳……但我们之间的差距实在太远……

接下来的一段时间，我们去把探宝发现的古代文书送去一个著名的语言学博士那里翻译。虽然路途很曲折，但心灵却很平静。蕾娜每天都像以前一样的微笑着，我很想问出口，在她心里我是什么……迪亚斯又是什么……

回到拉古路城时，发现城门口多了许多士兵，一问才知道艾路王国居然已经被攻陷，而魔物军团正向着这里攻来，大部分市民已到王城里避难。

魔物的进攻？那是怎么一回事呢？魔物怎么会有自己的组织？

我们带着疑惑决定进到王城找国王去问个清楚。根据士兵所说在地下的

研究室看见国王他们正在讨论如何对付魔物集团军。想走近听清楚点却一不小心被卫兵发现了。解释清楚一切后，由于强力武器纹章炮欠缺能量原料，便叫我们前往司夫马遗迹采掘，而小小年纪便已经成为博士的利安亦加入一同前往。

虽然身为拉古路王国的首席博士，小孩依然是小孩。一路上，利安不经意间就会流露出任性又可爱的一面

经过几次有惊无险之后，相当顺利的就获得了能量原料。回到拉古路城，利安便立刻继续其研究工作。这时国王也下了新的命令，叫我们去支援前线基地的战斗，为纹章炮的完成争取时间。

于是，我们便急忙赶往北方的前线基地。到达后进入司令室报到，发现迪亚斯居然也在这里。报告结束之后蕾娜兴冲冲的丢下一句："我去找迪亚斯了。"就要跑开。

"蕾娜！"我终于忍不住叫住她。

"恩？还有什么事吗？"她转过身有些疑惑的看着我。

"你……迪亚斯……到这里也是迪亚斯，那里也是迪亚斯！你和迪亚斯究竟是什么关系呢?!"话说出口才发觉自己原来这么在乎她，在乎着她的想法，在乎着她的一举一动。

"你在说些什么？！"蕾娜生气地转身走开，留下我一个人呆在原地。

是什么时候开始喜欢上蕾娜的呢？是有些尴尬的初次见面？是连敌人也要救助的善良？还是星空下那一滴晶莹的眼泪？但是……我终究是一个外人，终究……

带着疑惑，我在外围营地找到了迪亚斯，什么还没说，他就先责问我为什么惹得蕾娜生气，之后又威胁我以后不准再让蕾娜伤心……

是嘲笑吧？或者……真是我会错意了？

纹章炮台的旁边找到蕾娜，她告诉了我迪亚斯的过去：

迪亚斯一家原来也是阿利亚村的居民，蕾娜和他家的孩子是很好的玩伴，但有一天他家被山贼打劫，全家都被山贼灭口，只有迪亚斯活了下来。之后他就离开了村子，去世界各地学习并修练剑技，而蕾娜和他死去的妹妹年龄相仿，迪亚斯就一直把蕾娜当作了自己的妹妹。

原来迪亚斯的过去是如此的悲惨，超卓的剑技就是这样的悲痛之下磨练出来的……居然从头到尾都是我自己在……很多冲动到嘴边之后化为嘴角的抽动，最后冲出来的只有一声轻轻的"对不起"，换取一个微微的笑容。

"魔物进攻了！！"炮台上的哨兵大声的呼叫着，远处一个小黑点急速的变大，停下来之后化为巨大的魔物首领，恶战在所难免。

苦苦的支撑了一段时间魔物首领就自己撤退了……似乎只是来做一下侦察的。

迪亚斯的事情刚刚平息下来魔物又马上开始了进攻，真是一波未平一波又起。我们是第一次遇见这么强大的魔物，莫名其妙的开始对接下来的战斗是否能继续胜利产生了怀疑。

接下来几天很有暴风雨前宁静的感觉。

"大量魔物突袭！"警戒哨发出警报。终于来了，我跟着一群士兵一起来到炮台前。一开始在地平线处只有少数的魔物，但仅仅一小会，天空就已经被魔物盖住了，无数的魔物像潮水一样的涌过来。面对这样的阵势，似乎只有战死一条道路摆在面前……

"不要担心～纹章炮已经完成了！"利安的声音在身后想起。

"利安博士！"司令官像是抓住了救命稻草，"赶快开始纹章炮的发射吧！"

利安在一群士兵的簇拥下向炮台内部移动。

片刻，前几天看起来还只是像装饰品的炮管开始发出奇异的光辉。下一个瞬间，眼前已经被光芒所包围，等平息下来，发现所有的怪物都已飞灰湮灭。

所有的人都被这景象所震慑住了。

"这是一次伟大的胜利！我们要乘着魔物力量被消减的时机夺回艾路大陆！！利安博士这次的夺回作战就交给你全权负责，搭载纹章炮的战舰也完全交给你使用。"国王大声地宣布着。

虽然这是一次完美的胜利……可总感觉有什么不对劲的地方。明天就出发到艾路大陆了，离我回家的时候也越来越近了……但每次想到要离开这里、离开伙伴们、离开蕾娜，心就开始感觉到痛楚……

出海以后一路风平浪静。刚刚想完就听见观测员大声的叫着“敌袭！！”。

又是上次那个魔物首领。纹章炮还没来得及填充就被摧毁了，我们也没能抵抗上几个回合就被丢进了海中……

醒来的时候，已经在海滩上，身边一个人都没有……伙伴们呢？都安全了吗？还是……？我不敢继续往下想。走了几步看见利安就躺在不远的地方，叫醒他之后他也不知道伙伴们去了哪里。

带着一身疲惫和不安找到最近的村庄，想不到伙伴们因为找不到我们已经先到了这里。在村庄里询问得知这里是艾路大陆上唯一一个还有人居住的地方。陨石就坠落在附近的艾路利亚塔顶上，那里也就是魔物的老巢。

终于，前面就是旅程的终点了，一切要结束了吗？以后还会有机会回来吗？

此刻，群星之海中。

“舰长！收到库罗德少尉通讯器发送的电波了！”科学士官报告。

“什么？！位置是？”罗基尼斯舰长急切的问。

“远星团的密诺基尼亚惑星。”

“锁定坐标！全速前进！！”

越接近艾路利亚塔天色就越昏暗，那是一种阳光所无法穿越的昏暗。巨大的塔看起来格外的阴森，像是一只会吞噬所有侵入者的巨兽。

越往上走，魔物的数量就越来越多，且战且进，到了一个奇怪的房间，刚刚走进去就把我传送走了。

“库罗德……欢迎你回来！辛苦你了！”父亲带着两个科学士官站在我面前……父亲？这里难道是？我环顾四周，果然是母舰！我终于回到这里了！！回到这个每天出现在我梦境中的地方。

“你先回自己的房间去休息吧。”父亲转过身吩咐士官，“船队转向！返回地球。”

地球……父亲的话让我猛的一震，难道要就这样离开这里？离开伙伴们，离开蕾娜？

“舰长！”一个科学士官疾步跑过来说，“密诺基尼亚惑星正飞快向著另一高能量星体撞去。”

“急速脱离此地区！”父亲立刻下达命令。

撞击？那么……现在还在艾路利亚塔上的……我马上转身跑回传送器处。

“库罗德！快回来！这是命令！”父亲生气地叫着。

“不！父亲……舰长，我必须回去！”说完我就已经站在了神色慌张的伙伴们面前，解释完现在的情况之后我把通讯器轻轻的放在传送器上。

我已经做下了决定，我会留在这里，留在一起战斗的伙伴们身边，留在蕾娜的身边。就算接下来的是毁灭的命运……

继续往上走再次遇见了那只魔物首领，这次我们费劲全力总算击倒了它。但如何阻止行星的对撞呢？难道是和陨石有关，继续往上到达了最顶层。

巨大的陨石在上方发出魔性的红光，陨石下面站着10个奇怪的人。

“居然闯进来几只小老鼠。”

“呵呵～～没想到有人会和我们作对。”

“是因为我们十贤者的名气不足吗？”

“这可是对会统治全宇宙的我们的大不敬啊。”

“想不到会有人能打败我们制造的宠物军团呢～”

“库罗德·L·罗基尼斯，银河联邦的少尉。”

“银河联邦也会马上归于我们统治之下的。”

“老鼠啊，去死吧。”

说着一道红光袭来就把我击倒在地，“库罗德！”蕾娜马上跑过来给我治疗。

“哎呀呀～～想不到七亿年前被我们毁灭的小蟑螂居然还有幸存者？”

“真有意思，让我来陪他们玩玩吧。”

说完，其中一个出现在我们面前。

十贤者真不是一般的强，撑过了几分钟之后，他们说着时间到了之类的就消失了。之后，只剩下剧烈的冲击……

强大……恐怖……这就是十贤者……一切已经来不及阻止。密诺基尼亚，在茫茫的星海中化为一团萤火……一旋即消湮无踪……

不知时间过了多久，等我再度醒来的时候发觉自己身在一个陌生的地

方。向前走依次遇见了同伴们，最后通过一个传送门来到一幢建筑物里。出来和市长谈话后，得知这里是塞利提大陆的比斯多拉路市，他说他们以前也曾受十贤者的威胁，而被十贤者毁灭了塞利提惑星后才被迫搬到这里。而“这里”就是所谓的高能量星体的中央部。并告诉我们密诺基尼亚惑星已经完全被摧毁而与这个类星体融合为一了。

之后市长又要求我们去讨伐他们，但他们的力量我们并不是没有见过，市长也明白我们的想法，要我们先去找到四宝珠……

所谓的四宝珠原来是让我们面对自己内心的东西。借着宝珠，我看见了儿时不懂事的我，我看见了父亲额角忧虑的白发，我听见了他很多一直都没有说出来的话……而蕾娜则看见了密诺基尼亚惑星上的养母……

回比斯多拉路市禀告市长。他说已召集了防卫军，决定攻打十贤者的大本营。

接著大家来到拉古亚基地，乘上深海探查生物，顺利的通过外围障壁，进入黑暗塔。刚刚进去就发现十贤者正等待著我们的到来。他们为了显示实力，居然不断开炮攻击父亲的战舰。一轮猛烈炮轰下，父亲的战舰再也无法抵抗这样的攻击，在炮火中化为灰烬……

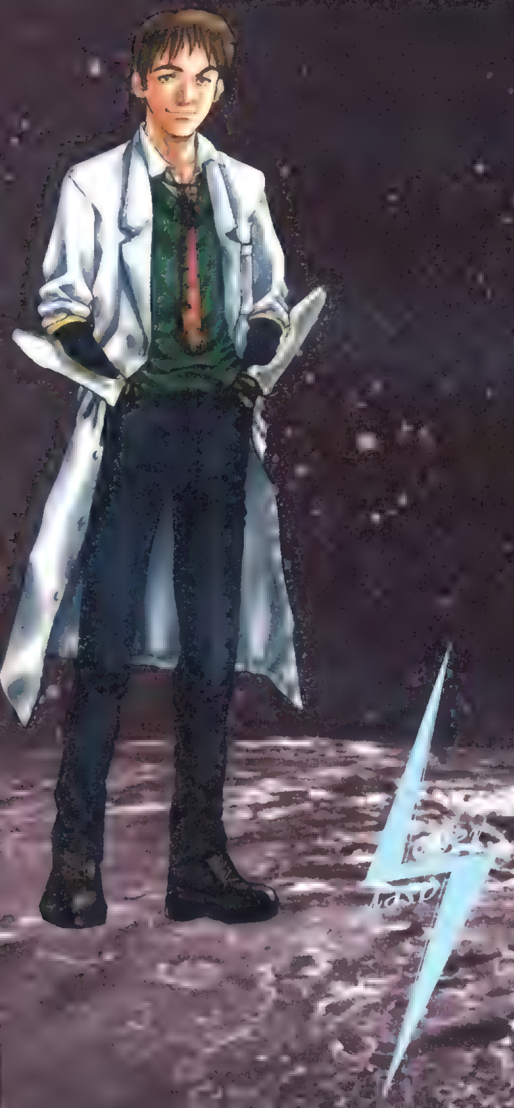
悲愤之下我提剑就冲了上去，可惜愤怒并不能给予我打倒他们的力量……与上次一样，仅仅几个回合我们就已经彻底落败。这时防卫军队长上前阻挡住十贤者，用生命来换取我们脱离的机会……

失败……失败……接踵而来的失败……此时的我只想要变得更强，能用我的力量去守护着我所爱的东西……父亲……我刚刚明白父亲的心意啊……连说声对不起的机会都还没有……

市长检讨了这次作战的失败在于没有精良的武器装备，于是叫我们前去亚乌罗谷之街的纹章兵器研究所看看。

在这里……我们终于明白了蕾娜的身世……七亿年前十贤者把象征着守护力量的蕾娜她们一族全部杀死，蕾娜的母亲拼死将蕾娜送进了传送之门，送到了16年前的神护之森……

蕾娜一直想要找寻的身世也已经有了结果……七亿年……好漫长的时光……无论如何也回不去的地方，被毁灭的种族……被毁灭的密诺基尼亚……我拍拍她的肩膀，不知道该如何安慰她，她坚强地笑笑，掩住眼角的泪。



后来我们在纹章兵器研究所里找到了专门进行对十贤者用武器研究的米拉祖博士。

今天是帮他找到能量矿石之后的第四天，武器完成的日子，我们轻松地用及时送到的武器打倒了前来进攻的十贤者中的三人。

接下来的一切也都顺水推舟般的安排妥当了，等待的就是明天最后的决战。

夜风吹过，明天就是最后的决战了，似乎每个伙伴都已经有了必死的准备……十贤者，从遥远过去就已经存在的邪恶，我们一定会赢……也必须要赢的。

“蕾娜，一切结束之后跟我回联邦吧……”我拥着蕾娜的肩膀。

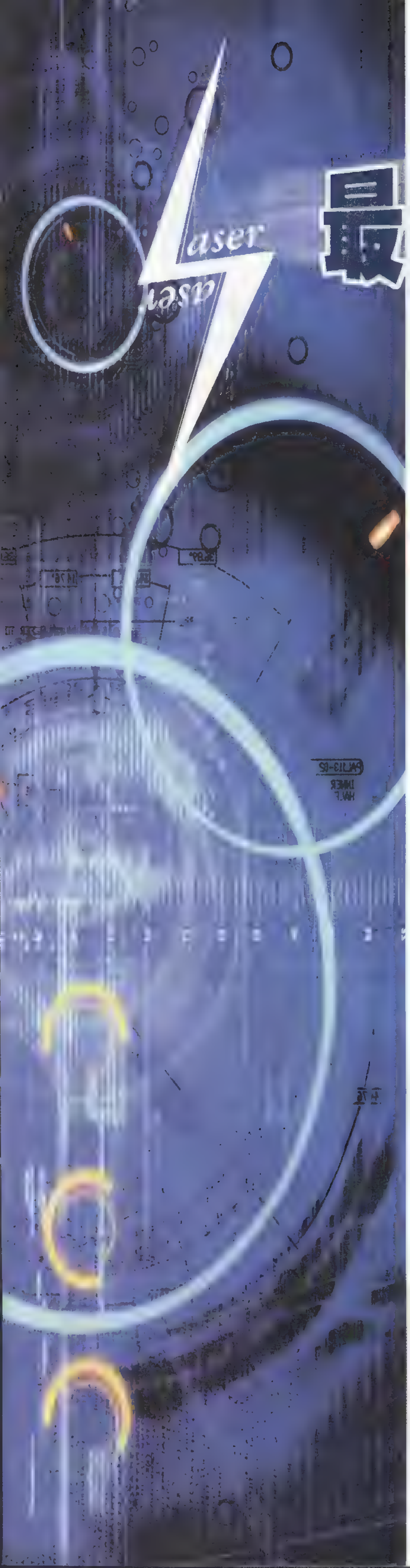
“恩……”她点着头，靠在我身边。

时间似乎就这样的停止住了……没有邪恶，没有悲伤，没有失望。

临行前，米拉祖博士给了蕾娜“结界纹章”用来预防十贤者能把全宇宙破坏的“崩坏纹章”。大家再次乘深海探查生物向著黑暗塔出发，一路血战击败了所有剩下的十贤者。虽然大家都满身的疲惫，但也都知道，战斗如果不到最后就无法停止……

打败最後的十贤者～加夫利路后，他还是凭最后的一丝力量启动了崩坏纹章，蕾娜马上使出了结界纹章破解它，但震动仍未停止。市长这时才告诉我们结界纹章只是将毁灭全宇宙的力量集中到塞利提大陆，这会导致整个类星体的内部崩坏。这时崩坏开始了，市长利用时空转移将我们送回了毁灭前的密诺基尼亚……

一颗星星的诞生，一颗星星的灭亡，在茫茫的星海中每天都有这样的事情发生。生命在星海中只是短暂的刹那，而就是这刹那的光辉点燃了整个宇宙之海洋。■



最终幻想

对于游戏世界的幻想，我们从未有过中止，我们从未有过放弃。

集合业界众多知名写手，用美妙的文字搭建起幻想的天空。这里，在幻想的天空中，我们一起飞翔。

本期的最终幻想，首先是暗星为我们带来的《月下的青之星——〈露娜〉系列漫谈》，不管玩没有玩过“露娜”这个系列，相信都会有兴趣欣赏这篇文章。然后是真·克里斯撰写的《格斗记事》，独特的川人文笔会给大家带来全新的感受，请大家慢慢欣赏。最后是 laser 自己写的一些琐碎，爱不爱看就看大家自己的了。不过其中的“大杂烩（laser 每天必去的网站）”介绍倒是非常的有看头，知道这个名字和不知道这个名字的朋友，都有必要去了解一下，反正 laser 是这么想的。

如果大家有什么意见和看法，或是好的文章，请直接写信给 laser（e－mail: lizhuo@cbigroup.com），laser 保证不会让大家失望:）

月下的青之星

《露娜》系列漫谈

文/LightLucifer

前篇——星星的轨迹

I. Prologue

遥远的过去，深埋于时光洪流的时期……

荒凉的星球，阴冷的天空，刺骨的寒风无时无刻不在席卷着这死气沉沉的大地。此幕景象已持续了千万年，而星星也一直相信自己终将如此下去。但在那一瞬间，它看见一束柔和的光芒从远方的那颗青色星球缓缓落到自己身上，并逐渐扩散照耀着世间的每一个角落，那是星星第一次明白温暖是何意。渐渐的，一颗小草倔强地昂起了头。绿色——生命与希望的颜色。等待了数千万年的时光，这颗星星终于迎来了第一个生命。万年冰山逐渐融化为欢快的小溪，冽冽寒风也转为了温暖的和风。阳光、花朵、生命的气息。星星欣喜地将目光转移向那蔚蓝的天空，它看见的，是带给自己新生的，微笑着的女神。

这颗星星的名字，叫作 Lunar……

自古相传，女神阿露蒂娜自青之星而来为 Lunar 带来了生命之光，并一直守护着这颗星球的成长与安宁。而人们也都将其奉为爱与美的女神，虔诚感谢着为自己带来生命与希望的母亲。

阿露蒂娜没有永恒的生命，但她可以通过转生之术永世长存。永远浮于空中的魔导都市韦因则担任了在女神转生时负责保护的任务。传说中，当阿露蒂娜自青之星降临时，拥有绝大魔法力的龙族也随同她来到了这里。赤龙、青龙、黑龙、白龙，世代守卫阿露蒂娜的四龙分为火、水、地、风四大元素精灵之王，而在通过龙之试炼后，拥有驾驭四龙之力者，便是保护女神与世界的最强战士——龙骑将（DRAGON MASTER）。

神话时代，初代龙骑将路易在 Lunar 的大地上留下了第一个脚印。此后，疾风之赛昂、铁拳洛加、吟游诗人萨塞纳特……每一代的龙骑将都被人们视为英雄般的存在。数千年来，无数的少年以成为龙骑将为自己的最高梦想，并为实现这一梦想而毅然踏上了冒险的旅程。普鲁克村的达因便是其中的一员。

在 Lunar 上有两种远远超越人类的生物。一种是龙族，而另一种，就是魔族。据传说记载，魔族本是为了战斗而制造的生物兵器，但与许多人心目中的形象不同，魔族并非那样野蛮凶残。在来到 Lunar 后，拥有高度知性的魔族选择了与人类和平共处的道路，而在魔导都市韦因中居住的魔族，更是最先将魔法传授给世人的，受人敬仰的存在。但随着时光的流逝，韦因上寿命虽长但出生率极低的魔族越来越少，这座空中的城市也渐渐被人类所控制。但魔族的少年加利欧却没有随同伴离开韦因，而是选择了留在此地同兄长塞因一同完成自己亲手设计的飞空艇这条道路。

加利欧度过了生命中第十七个冬天，飞空艇也终于高高翱翔于天空，从此没有魔法之人也能随心所欲地往返于这块大地。受到韦因居民无限尊敬的塞因目睹这一幕后带着微笑逝去，而加利欧也从此踏上了周游世界之路。数十年后，在普鲁克村旁的森林中他见到了一位少年，那是加利欧与达因的第一次相遇。当不久后两人再度会面时，加利欧发现了达因的天赋，并开始将魔法传授给他。两人也在那时成为了最亲密无间的朋友。

十年后，兽人麦尔、韦因之长蕾米丽娅、加利欧、以及龙骑将达因。被后世传颂为“四英雄”的四人在女神的指引下终于聚在了一起，并于“黑龙战争”中将企图夺取世界的魔族赶往了边境。此后本应迎来女神的再度转生，但在女神之塔最顶处的转生之间内，改变历史的事情发生了……

在史书的记载中，残存的魔族在女神转生之即向其发起了攻击，虽然他们被达因与加利欧击退，但达因也因此而丧生。普鲁克村旁的山顶，英雄墓碑上插着的那把剑也成为了不朽的传说。但事情的真相，却只有当时处在转生之间的三个人知道。

数万年来，阿露蒂娜一直守卫着 Lunar。但此刻她却决定放弃自己永恒的生命，将所有的魔法力散布到 Lunar 的每一个角落，以一个普通人类的身份度过短暂的生活。“人类已经不再需要神了……”转生之间内，阿露蒂娜平静的对达因与加利欧说道。创造世界的是

神，但守护世界的却应该是人类自己。人类已经有足够的能力照顾Lunar，用自己的双手创造出幸福的未来，自己的存在已非必要。这是阿露蒂娜的信念，但这个消息对加利欧而言却无异于晴天霹雳。

“女神啊，您厌倦了我们吗？！”加利欧苦苦向阿露蒂娜问道。已在这世间生存了近百年之久的他曾亲眼目睹了无数凄惨的景象，而只有在向阿露蒂娜祈祷时，那些人的脸上才会出现充满希望的神情；另一个重要的原因，便是魔族。与人类不同，魔族的生命能源是充斥在大气中的魔法之力，而在被赶往边境的魔法稀薄之地后，女神的力量便成了他们最大的希望。为了Lunar，神的存在是绝对不可缺少的，这是加利欧一直坚持的信念，而女神此时的举动让他有了被抛弃的感觉。

女神的最后一次转生终于开始了。但魔法力过度溢出的意外却让她处于极度危险的境地。危急关头，达因毅然将自己的力量奉献给了女神。危机解除了，但达因却失去了龙骑将的所有能力。白光过后，一个女婴缓缓落在了他的手上。而阿露蒂娜，则从这一刻起永远的消失了……

呆呆的目睹了这一幕后，加利欧步履蹒跚地离开了转生之间。从这时起，一个念头充斥了他的脑海。

“既然你抛弃了我们与神的身份。那么，就由我来成为神吧！毕竟，这个世界上的生命还是需要神之力量的软弱存在啊……”

黑龙战争至此落下了帷幕。麦尔被拥护为商业之都麦利比亚的提督；蕾米丽娅继承了韦因的统治权；加利欧也接受了韦因的宰相一职，至于失去了龙骑将力量的达因，则化名为雷伊克，开始了周游世界的旅程……

2 THE SILVER STAR LEGEND

15年后，同样是当年达因开始征程的普鲁克村，同样是憧憬龙骑将梦想雄心万丈的少年，山顶的墓碑前，新的传说开始了……

边境的魔族又开始了蠢动，而传闻在其族长塞诺比娅之上还有一个被称为“魔法皇帝”的最高存在，但却从没有人能够看见这个人的相貌。

谱写这场英雄史诗的有六个人：普鲁克村的少年阿雷斯、从婴儿时便被阿雷斯家里收养的少女露娜、魔法师纳修、韦因的公主米亚、麦尔的女儿杰茜卡以及同她青梅竹马的义贼基利。

当在韦因见到陪同阿雷斯一同前来的露娜时，加利欧简直不敢相信自己的眼睛。他故作平静的要求与阿雷斯和露娜前往白龙处见一下老朋友。白龙洞窟内，加利欧终于现出了自己的真正面目，魔法皇帝加利欧黑色的身影出现在了惊呆的阿雷斯面前。

加利欧仅以一招便把白龙打倒，并将露娜一同掳去，而在危急关头将阿雷斯救下的正是雷伊克（达因）。只有龙骑将才能打倒魔法皇帝，在从四英雄之一的蕾米丽娅处得知这件事情后，阿雷斯为了救出露娜，勇敢的踏上了龙之试炼之旅。

魔族终于开始了向大陆的反攻，魔法皇帝加利欧操纵机械城将号称永浮于空的韦因击落于地。而在城堡内，已变为暗之歌姬的露娜在阿雷斯的面前呼唤出了传说中的魔导都市阿露蒂娜。加利欧此时终于说出了露娜的真正身份。原来她便是女神的转世，而此时的加利欧，则已将女神的力量握于手中。

在魔法皇帝压倒性强大的实力面前，众人一败涂地。多亏雷伊克当日所赠的白龙之翼才使众人幸免于难。回到麦利比亚后，雷伊克又将众人带回到了冒险的最初之地——达因的墓前。在那里，他向阿雷斯讲述了十五年前发生所有的事情，并引导其拔起了插在墓上的最强之剑“阿露蒂娜之剑”，龙骑将阿雷斯从此诞生了！

魔道都市内，加利欧倒在了阿雷斯的剑下。自己的信念、阿露蒂娜的信念、阿雷斯的信念，究竟何者才为正途，也许他在死去的那一刻才真正明白。但是，事情却没有就此结束。

转生之间内，整个世界的魔法力通过魔导器源源不断的涌入露娜体内，如果这样继续下去的话，Lunar的大地将全部变为死之沙漠。为了拯救世界，露

娜想以自己的生命为代价毁灭这个都市。

阿雷斯没有理会露娜让其逃走的请求，而是坚定的向着被笼罩在魔法光球内的她走去。

“一起回普鲁克去吧，露娜……”

相同的地点、相同的场景。闪光中，正如当年的达因一样，阿雷斯也舍弃了龙骑将之力，一切就仿似十五年前历史的重演。魔道都市在轰鸣声中落入海里，其坠落之地，奇迹之光出现了。释放的魔法力下，被变为荒漠的大地再度恢复了绿色的容颜。远方的空中，一个光球缓缓接近。当光散去后，众人看见的，是阿雷斯与露娜的身影。

绿色的大地，温暖的和风，快乐的相拥而泣的少女们。

龙骑将这一称号自阿雷斯后永远消失，而神与英雄的时代，也从此成为了过去……

2. ETERNAL BLUE

青之星。

漂浮在 Lunar 之上的，神秘的星星。传说中，那里是人类失落的故乡，可那也只不过是传说而已。人们迷茫的眺望星空，可它却只是冷冷的散发出美丽的光芒。

很久以前，它就像 Lunar 一样是充满着欢乐的希望之星，但现在……

狂啸的暴风雪，死寂的大地，蓝色的巨塔，沉睡在巨大水晶中的少女。

少女做着一个梦……可怕的梦。美丽的那颗星星在恐怖的力量前转瞬间便失去了绿色的模样，变成了今日这个青之星的容颜。难道，一切又将像数万年前那场悲剧的重演？

梦醒之时，少女缓缓睁开眼睛……

时光飞逝，阿雷斯与魔法皇帝的战争已过去了两千年。此时，阿露蒂娜神团俨然成为了 Lunar 上最具权势的存在，世人皆信其为阿露蒂娜亲手创建，而目的便是保卫人类与世界。白骑士利奥、赤神宫玛丽、黑魔导士波加、青拳圣拉纳斯也被神团宣传为四英雄重现。但事实，却远远出乎人们的预料。

萨兰沙漠的北方矗立着一座青色之塔，数千年来，从未有人能打开其封闭的大门踏足塔内，而它也成为了无数学者的研究对象。就在那一天，从青之星而来的光柱照耀在塔上。不久之后，少年希洛与来自青之星的少女露茜娅在塔顶内相遇了，而这，也正是解开这个世界的最大谜团：人类、青之星、Lunar 存在意义的开始……

从露茜娅的口中，希洛得知暗黑神索法即将在 Lunar 上复活。为了避免惨剧的发生，希洛陪伴着露茜娅前往神团的总部，也就是传说女神所在的圣都贝塔克利亚，希望能帮助她与阿露蒂娜见面，以拯救这个世界。

但令人吃惊的是，白骑士利奥在见到露茜娅后竟称她为“魔王”，还说这是女神的教喻。为了躲避神团的追捕，希洛一行只得展开了逃亡之旅。可就在古代神殿最上层的记忆之间内，出现了一个令人怀念的身影。

巨大的机械城；唱出邪恶之音的暗之女神；挥剑拼杀的龙骑将阿雷斯；从天空被击落于地的魔法都市韦因……

以往只出现在传说中的这些人物和场面，如此却以影像的方式出现在众人面前。而在影像结束后，大门处传来了脚步声。曾在两千年前将这个世界带入恐怖之中的那个人，曾被称为魔法皇帝的那个人……加利欧再现世间。

缠绕在希洛等人心中的疑问却越来越大，而在终于抵达圣都之后，更令人震惊的事情发生了。

神团所谓的女神只不过是暗黑神索法手下的傀儡，而其真正目的，竟然是索法的复活！守护女神的四龙都已被宣誓服从索法的加利欧制服，而真正的女神，也被索法封印在了贝塔克利亚第五塔——女神之塔中。

将众人救出后，白龙化身的少年纳鲁告诉他们，进入女神之塔唯一的途径是打倒索法的魔龙，重新取得四龙之力。而在击败四英雄及魔龙后，希洛与露茜娅一行再度来到了圣都，进入了女神之塔。在那里，露茜娅终于向众人说出了这个世界的秘密。

所谓的圣都，其实就是两千年前的魔导都市阿露蒂娜，而其真正身份，则是传说中女神带领人类自青之星而来的“方舟”。数万年前，青之星是一颗充满绿色的希望之星，但索法却在这里掀起了血雨腥风。为了守护自己的家园，人类勇敢的挥剑冲向索法，但换来的却只是尸横遍野。生命仿似蝼蚁般被轻易碾碎，索法更是将死者全部变为妖魔。

慈爱的父亲残忍地将子女抛向面孔狰狞的同类，亲密无间的朋友转瞬间便更换了脸孔……青之星的天空密密麻麻的飞满了邪恶的魔兽，面对此情此景。悲伤的女神阿露蒂娜只得采取了最后的方法……

集合青之星所有的魔法力才能将索法封印，但代价却是这个星球的几近毁灭。阿露蒂娜带领残存的人类离开了家园，在 Lunar 开始了新的生活。在这之前，女神留下了一位使者，数万年来，那位少女一直静静等待着家园再生的机会，她的名字是——露茜娅。

Lunar 为何存在？人类为何而生？原来，这颗星星、以及在这儿生活的所有人都只不过是“器”而已——使青之星再生的“器”。为了让已丧失所有能源而冰封的青之星复活需要大量的魔法力，所以阿露蒂娜才会创造这个世界，并透过魔导器将星球及人类身上的魔法力源源不断的送往青之星。这个世界存在的意义，就只是这样而已。

在女神之塔的最上阶，露茜娅满怀希望的期盼着数万年后与女神的再度相遇。但现实却给了她最沉重的打击。女神已经不存在于世界的任何地方了。通过阿露蒂娜（露娜）两千年前为她留下的影像，露茜娅终于了解到了这个事实。虽然女神希望她能够相信人类的力量一定会战胜索法。但失望的露茜娅却选择了那时女神曾经采用过的办法。

Lunar 上所有生命的魔法力通过魔导器传到了露茜娅的身上。此时，暗黑神也已从封印中解脱，并将圣都贝塔克利亚一口吞下。阴沉的天幕下，少女飞舞在空中，面对着这个疯狂的神，就如同当年的阿露蒂娜一样将左手高高举过了头顶。

露茜娅失败了，因为她在最重要的时刻舍身挡住了射往希洛一行的光弹，但自己却被索法吸入了体内。闪电雷鸣中，整个世界都能听见成为完全体的索法的狂笑。

露茜娅以其仅存的力量将希洛等人转移到了韦因，但希洛却迟迟无法打起精神来。这时候，在魔法公馆的屋顶出现了加利欧的身影。

一场激战后，希洛明白了加利欧的苦心。当日索法以禁锢之术使加利欧从死亡中醒来，并命令其臣服在自己麾下。而加利欧虽假意答应，却在暗中帮助希洛等人，以弥补两千年前所犯的错误。而在索法完全复活后，他的存在已是不必要的了。将爱剑“魔剑加鲁西昂”赠给希洛后，他眺望着龙汽船驰往索法城，平静的在阳光中随风而逝，留下来的，只有头饰和飘舞在空中的那件白色披风……

暗黑神索法永远地消失了，他无法相信绝对之神的自己竟然会败在人类手中。友情、思念、爱……希洛和露茜娅等人拥有的这些是他怎样也无法理解的。

结束了这场战斗后，几乎所有人都相信希洛与露茜娅将会幸福的生活在一起。但在青之塔内，露茜娅却选择了重新回到青之星这条道路，因为她始终无法忘记自己的家园，并坚信那里终会有重见光明的一天。“能够遇见你，真的很高兴……。再见了，我最爱的……希洛……”眼眶内充满泪水的露茜娅留下这句话后，又是那道光束亮起。但那时是两人的相遇，而现在，则是分离。

数月之后……

青之星。

狂啸的暴风雪，死寂的大地，蓝色的巨塔，沉睡在巨大水晶中的少女。

和开始时完完全全相同的场景，但令少女醒来的，不是恐怖的恶梦，而是不断敲击水晶的声音。映入露茜娅眼中的，是归来时留在 Lunar 上的项坠，以及，通过了星龙之试炼后来到青之星的——希洛。

山谷仍然被冰雪覆盖，大地依旧看不到绿色与生命。但灿烂的阳光却驱散了乌云照耀着这颗青色的星星。塔顶执手眺望的两人坚信。总有一天，这个以往曾充满希望的世界，一定会迎来自己的新生！

Lunar、青之星，相互环绕，洋溢着欢笑的两颗星星，永远静静闪耀在宇宙中。■

~ TO BE COUNTIUED ~

格斗纪事

文/真－克里斯(TM)

作者生平

真－克里斯(TM),男。格斗游戏从90年的街霸一代玩到现在的KOF2001,也有十几年了。任何格斗游戏都会玩(从真人快打到手机上的拳击),打得都不好。在1993年的全国KOF大赛中,理论排名27,实战排名27万。

下面是一些他格斗生涯中发生过的事情。

引子

我是怎么开始玩格斗的,大概是这样……有一天,当时我在读小学。班上有个同学昨天跷课去打街霸,今天和我们吹嘘:我昨天去玩街霸了!爽!

另一个同学看不过去,揭他老底曰:你昨天回家不是被你爸教训了一顿吗?

我们等着看他笑话。他却很得意的说,没事!只要挡住了,只伤一丝血!

强者败

在格斗的世界里,有一条铁的规律,那就是"强者败"。

如果你以前去过街机房,不管是KOF,SAMARUI还是STREETFIGHTER,你应该看见过两个人在对战。不久,一个人被干掉了,站起身来离开。

你知道,还坐着那位必定是个高手,你不需去送死了。

隔了几天你故地重游,惊喜的发现前几天那位摇着头离开的老哥居然又出现了,而且是一个人在打。你想都没怎么想先坐到他旁边,掏出币就往机子里扔:这回打你个中原南四奇——"落花流水"。

虽然机器很灵,你连败三局外加两个PERFECT。

怎么回事?

在格斗的世界里,有一条规律永远都不能忘记:"强者败,更强者胜"。输的人未必是弱者,只是因为碰上了比他更强的人。

加长型林肯轿车和连招

兄弟刚玩铁拳3的时候,很是郁闷。

一个狗头人把我抱住了,我想这不过是克拉克改版,让你抱抱在所不惜。谁知他横着抱完竖着又抱,抱了几下就给抱死了。我怒吼:你有没有人性!随即想起这是个狗头,是否算人其实难说。

第二次碰上个头上系着几根鸟毛的女印第安人,几乎是如出一辙,左三拳右三拳,再将俺脖子扭扭P股扭扭,居然又死了!

我无语言。

还是转回老本行开打KOF,这时可就得心应手,杀人如麻。相对于别人的豪华连招,我的打法很寒酸,不过刀刀到肉,若是寻常人等也无福消受。可怕的是老要遇上一些开林肯加长型的人……

你打我连招,我不多说你什么,算我学艺不精,被你逮到了机会。但是这一连下来,随便加个援护,一会儿把人打起来了他还要放个屏幕保护:只听"Duel～"一声,屏幕瞬间改变了颜色,然后就是"呃～呃～啊～啊～啊——K!O!"

作为一个不会连招的人,我只能算自行车用户:自行车方便实用,但是不能与开加长林肯的人比啊!这也是为什么我KOF实战全国排名27万的原因。

猛虎下山,神话到底有几种?

那还是在1996年了,那时我只是个格斗门外汉。说起街霸,我站在旁边看人打的时候比自己打的时候多,自己和别人打的时候站起来的时候又比坐在原地嘲笑别人的时候多。

而从那时开始,我已经开始相信所谓的神话。拿DaibloII里的话来说,这种武器攻击时完全忽略目标防御力!这最初是因为教我打格斗的人的水平实在让今天的我不好意思评价。比如他告诉我:只要是升龙,那就是无敌招!

而我居然也就信了。以致有一次看见CHUNLI的中K破掉了GUILE的脚刀,还惊奇了半天。不过在这些惊奇之前,我是一直相信这个世界上,总是有一种力量会

让我们泪流满面的——如果你在满血的时候中了拉尔夫的宇宙幻影拳，我看你想不泪流满面都有点难……

直到有一天，我和我的兄弟“木薯”（木薯是一种植物的果实，在本地是用来喂猪的，而我那兄弟为什么有这个绰号现在已经无法考证了）去玩 KOF96。既然是要玩，打电脑就很没意思，于是我们也就扑上去和别人对打。首先是我出场，不到三分钟就被斩了，然后木薯上阵。

他打得还叫坐着椅子洗澡——有板有眼，转眼间已经是第五局了，时间几乎完了，他的血又比对手多。这时我看他的特瑞一跳就跳了起来，对手的雅典娜还在地上趴着——这时对手一声怒吼，雅典娜发出 MAX 必杀。

这个必杀在我的眼里属于超级无敌神话。你想，旁边有两个光球旋转，本人又有一层无形罡气保护着，神功护体符，效果好极了。我一看木薯的血，估计是挨不了这一下的，心想，这力量看来又要叫我泪流满面了……

木薯也是识相之人，他也知道自己的命运实在很让人担心，不过既然都是死，何不痛快一点？（这话是事后他和我放的炮前马）于是他 CD 重击。只见特瑞摆个猛虎落地势，一脚踩去。

哇靠，这一重击，眼看雅典娜庞大的光球消失了，护身罡气也没了，事实上雅典娜向后飞出，并趴在地上起不来了，我们的对手也嘴里念念有词的站起身来离开了，我和木薯的嘴却张大了合不拢了。

原来这招也是可以破的！原来这个世界上没有神话！（所以后来打 97 的时候，我从来就不相信什么八神必杀对空无敌）

自从明白了这一点之后，我终于意识到，只要是招，就有破绽，只有无招，才没破绽。这个道理是在我看《笑傲江湖》之前就领悟到了的，我也很佩服自己呢。

咒文

咒文通常都有两种的，打格斗的人有更多的机会使用它们。（如果是打星际或是 CS，机会就比较小了）

我请您注意一下：有两个人坐在街机房里对战，当然肯定有人输有人赢。赢的人多半都会以崇高姿态在战术和战略上皆藐视敌人，而他的敌人没什么可以藐视对手的，故多半会念些咒文来攻击对手。

其一，骂娘；其二，抱怨机器不灵。（打电脑游戏的，后一条的实用性不是很高）

骂娘这种咒语的技术含量不是很高，大凡打游戏的多少都会一些。而抱怨机器不灵就需要一点技巧了，从它衍生出来的变化才是问题的关键。

有一次我去街机房玩。先和男同胞切 97，被打得晕头转向。愤怒之余忽然看见一妞儿也在玩 97，大喜。于是冲将上去，果然手起刀落。（三盘之后此人的男朋友出现，上手就是鬼步，打得我狗尿淋头）

此妞脾气很好，没有出什么咒语，但是她有更厉害的手段。只见她情急之下开始失去章法，本来用个小八神还会搞点放波葵花什么什么的，现在什么都不管了，右手四个键一齐乱按，左手做变速圆周运动。倘若是男同志，我就很有理由嘲笑之：你丫也配打 97！然而是女同志，我就不好说什么。

而且此人动作甚大，本来只是手掌运动，慢慢的手臂也开始动起来了，然后全身手舞足蹈，恰似跳大神一般。女人之恐怖，一任至斯！

后来的事情大家都知道了。当时会发鬼步的人还很少，我羡慕之余对该女同志的男同志产生了崇敬之情，很想向他学习学习。只见他开口吐字曰：我这边机子有点不灵，打起来真没意思。

我……你不灵都把我打成这样，灵起来又怎么样？我只是欺负你马子用的是不灵的机器，如果灵起来其实难说？……刹那间千言万语涌到嘴边又说不出来，好象在街上看到一个漂亮女孩不知如何搭讪。我这才明白，原来胜利者说点这种咒语，杀伤力只有更大。

KOF，GOLF？

某次我在某外文聊天室聊天，见一女。当时只是想套套近乎，便问，你玩 KOF

么?她回答得也还真爽快,Kof?I Love It!

我想,这回安逸了。既然有此爱好,何妨怕你不上钩!于是问她喜欢玩九几,回答,我不知道你在说什么。我怒曰,你待消遣某家是怎的?搞了半天才知道,她以为我说的 KOF 是 GOLF(高尔夫球)。

不过事后我发现,原来这 KOF 和 GOLF 倒还真有点可通之处。我以此为例:懂点高尔夫球的朋友,应该知道什么是 BIRD,什么是 EAGLE——前者翻译:小鸟,后者翻译:老鹰。

对啦。打格斗的时候,如果你碰上的只是小鸟,那你就还没什么问题;如果你碰上老鹰,就很麻烦了。如果对手偶然一次赢你,你不过是在心里骂:鸟人!但是他如果是以很让人郁闷的方式赢了你,你一定会把他归入老阴货(本地方言,指极其阴险之人)一流。

我记得最早的例子是街霸。这街霸有个好处,你会用 RYU 或 KEN 就拥有了整个世界。原因如下:升龙拳一出,整个世界完全清净。升龙什么时候出呢?对手跳过来的时候。对手什么时候跳呢?有波飞过去的时候。什么时候波才会飞过去呢?你放波的时候。

这问题就很具体了。你放波,他就要跳。他一跳,你就勾。据说央视正在重播"渴望",歌里就有这样一句:"故事不多,犹如平常一首歌……"第一次你中了,最多不过是骂句:鸟人,你还打得挺准。十次八次这样,你就要尊称他为老阴货了。

这样的例子在后来的格斗游戏中层出不穷,打过"真·侍魂"的就清楚,那桔右京是个谁以及有什么打法。另外,特瑞的站轻脚也让大家苦恼了很长一段时间。这些与其说是人物阴险,不如说是系统上有 BUG。然而别人能找出这个 BUG,终究还是阴险之所在。

回想起一个叫"WOOD"的人,他的公众造型是个一脸微笑的壮年人。你认为他和普通的美国大叔没什么区别。然而打起高尔夫来你就知道这家伙厉害。有些人认为,格斗高手都是目光锐利,手指修长,那他们就错了。那些只是小鸟。真正的老鹰,总是隐藏在小鸟之中的。

完美主义者的臆症

"世间自有公道,付出总有回报;说到不如做到,要做就做最好——步步高 VCD!"

就我所知,格斗玩家中有不少激进分子,无限左倾。具体点说,他们总是想学到最新的连招,掌握最时髦的技巧,为此他们花很多的时间泡在格斗游戏里,天天与别人 PK,乐此不疲。

而还有一些人,剑走偏锋,专练邪派功夫。这邪派两字,其实很难定义。就我认为,应该是一些为别人所很不齿的技巧,但偏生又有用——这就教人很为难了。

我举个例子:当你和别人对打 KOF2000 的时候,如果你的对手选用东丈作为援护,那你就要小心一点。如果他出战的人物是八神,克拉克(一般至少有这两位,很可能还有一个拉尔夫或是 K),那他的意图就已经十分明显。

无错,他就是想发无限连——这个无限连技巧指数非常低,无数小学生皆掌握了此技巧,而且伟大如我也都还时常中招。你说他无耻,他理都不理你:打输的狗叫得总是特别的响……

在铁拳里……铁拳三这个游戏,说实话我一共打了还没到 50 个币,然而我已经发现了其中的一个诀窍:几乎是每一个人都有这样的一招:出招速度很快,判定非常强,破绽十分小,伤害力也挺不错。用以打人,估计是吉少凶多。不过若是拿来打电脑,那就是麻将里的天胡,别人根本就没有翻身的机会。以我为例,我就这样把所有的人都爆机了,全无悬念。

我常看见别人打出长如央视播放的电视剧里的对话的连招,而我打了四年的 KOF97,直到现在还发不出八神的百合折,后面那一串就别提了。但我坚持这一点:一定有一些人,他们不需要使用到格斗游戏原设的所有招数也能克敌制胜。很可能他们的打法很难看,这会为完美主义者所讥笑——然而他们未必就会是败者,因为他们选择的是最实用的招数。

我想起有次打 97,对手用的什么人我已经忘掉了,我用的是陈可汉,跳跃重

击跳跃重击，他的血不知怎么就少了一半。这本来都没什么，最有意思的是他把双手一摊，很郁闷的对我说，我不打了，你不讲规则！

我想他一定是一个完美主义者，在他的眼里，我一定要老老实实站在角落里让他跳过来打中并打中一套连招，这样我就讲了规则。那我宁愿别讲这什么规则了。

正像上文所说，有些人就喜欢选东丈做援护。你说他无耻，他就翻一阵白眼。对付他们只有一个办法，那就是你自己也选东丈。武林中有言：未学打人，先学挨打。要想在格斗的世界里存活得久一点，比起完美漂亮的连招，恐怕还是动作优美姿势难看的实用性招数来得更有用。

第二道彩虹
永不消逝的电波・你姓郑吗？

我上高中的时候比较喜欢听音乐。我是男的，专听女歌手的歌，有段时间专听孟庭苇的。同道中人该有点印象，伊人曾有首歌名为“第二道彩虹”，歌词大致为：“……（虽然天上的彩虹总会消失）还有那第二道彩虹，把我们心相通……”

99年末，KOF99出来了。由于是新货，大家都不怎么会玩。不过有一点是可以确定的，那就是指令投的失败动作。大家该记得在98里克拉克是怎么抱空气的，大门是如何狗抢屎的吧？我看准了这一点。当天和别人对战，我将他的克拉克干翻，并站其身边。我算准他起身就要抱我（我声明我是120%压缩的真实男性，不知道他抱我干嘛？），于是我轻轻那么一跳……果然，他起身就抱了个空。

这回傻了吧？等我下来你就好看……想法都还没成型，人就落下来了。我用的也是克拉克，我在空中早就转好两圈，单等落地了。没想到，落下来之后他又抓了一次，结果我还是被抓到了。

这是搞什么？而我马上就想到那首歌：还有那第二道彩虹……

大家可能都知道，普通投是可以解的。不同的游戏按法不一样，但基本上都有办法解开。这就搞笑了。经常有这样的事情，这一个人走过去抓那一个人，那一个人解投。这一个人心里发毛，我好不容易给个面子抓你一次你还不让抓？于是又抓。那一个人心里发毛，我好不容易给个面子解你一次你还不让解？于是又解。

这种事情经常出现，两边都不认输，于是抓抓解解解解抓抓。这已经不是第二道彩虹，简直就是那永不消逝的电波……这倒还没什么，没抓到又不伤血。但是还有点是伤血的。我们知道，格斗游戏里一般都有一个以上的拳或腿，这是有区别的：轻的出得比较快。

而如果对手在轻拳（腿）连打，你看不准最好别动，动了也没用，肯定你吃亏。在KOF里最有名的是大门的站轻腿，我就不介绍了，我准备介绍另一招。

克拉克在KOF96之后，站重腿还是有一定的实用性的：攻击力有，判定也不错。最重要的是，它看起来什么都没有——不就是站重腿吗？

所以有次和别人对打，我用克拉克，站重腿。他前回避过来，想玩点花样。我一抓把他抓住，丢将回去，继续站重腿。他又闪过来，结果又被抓。抓了两次他也急了，我猜他是想说：我还真不信我闪不过去了！很可惜，那就是闪不过去……他被我抓了7次，活活抓死了。

那家伙是我同学，姓何。打完我问他，你是不是姓郑？他很奇怪：我姓何，这连狗都知道，怎么你倒不知道？我说，我看你就是姓正，否则为什么不信邪呢？

至于不信邪有什么结果，在此也一并告诉大家，那就是填坑。路不平要铲，路有坑要填。坑有多大要看情况，但是不信邪的人肯定是去填坑的最佳人选。

我还披露一个秘密：我这人是个变态，有时想干嘛就一定要做到，准确点说我有时也姓郑。有次对打，我明知道打不过他，但是我还是打。我把手里的20个币打完了，我又去买了40个，我还把钱包也拿了出来放在台子上，坐下来接着和他打。打到第31个的时候他忍不住了，很恭敬地对我说：我不想玩了，你打吧。他走掉了，我的填坑计划获得了圆满成功，就是不知道你是不是也能和我一样？■

碎语

不知不觉到了这个西南的城市已经两个多月了，感觉上似乎没有什么太大的起伏。北京也好，成都也好，在laser的眼里无非就是每天不停吞吐人与汽车的大房子罢了。环境对于自己的影响是很小的，这种反应，是不是应该称其为迟钝更好一些呢？

相比较起来，成都的交通要差得多，每一辆车每一个行人都在不属于自己的位置上做不规则运动，让laser在过马路的时候总是紧张兮兮地东张西望，说不准从什么地方就会冲出来一辆车吓自己一跳。不过幸好租的房子离cbi只有不到十分钟的路程，只过一个十字路口就好，每天重复着两点一线很近的路程，自己的生命在暂时的情况下还能有所保障。

T&P

最近在网上闲逛，不经意又看见几个大的游戏论坛在吵TV GAME和PC GAME到底谁更好谁更强。本来想上去插科打诨趟趟浑水，为TVGAMERS摇旗呐喊壮壮声势，但后来又失了兴致，就那么一篇篇贴子的浏览，眼看着从一开始善意的“纯学术上”的争论渐渐变为无意义的甚至是恶意的互相诋毁和人身攻击。于是摇摇头，把充满了唾沫和砖头的浏览器关上——天下游戏本是一家，非得争出个孰强孰弱你死我活，没必要吧？

诚然，TV GAME在制作实力、投入力度等方面要超出现有的PC GAME好远一段路程，导致现在业界天平的砝码重重偏向TV GAME一边。但是不要忘了，对于国内的玩家来说，PC GAME有正规的市场，有汉化的软件，对着方块字才能体会出的激情不是对着充满了あいうえお或アイウエオ的天书所能领悟的。

诚然，PC GAME在网络这方面具有无可比拟的优势，在网吧里热火朝天地CS、在办公室里偷偷摸摸地SC，这种亲和度和人人对战的投入度永远是TV GAME可遇而不可求的境界。但是不要忘了，《最终幻想XI》已经慢慢走近，《三国志ONLINE》的场景让我们惊叹不已，《信长之野望ONLINE》的画面击案叫绝。TV GAME长长的触角，已经伸向ONLINE。

我喜欢CS的紧张和刺激，每隔一段时间不去网吧发泄一下就浑身不舒服；可是每天睡觉之前，还是要拿出GBA就着昏暗的灯光把玩一遍。

我喜欢FF的美丽与宏大，每一代都要玩个天昏地暗不把所有隐藏要素打出来不罢休；可是在单位如果有一小时的空闲，我宁愿打开一个叫做FPD2. EXE的DOS程序怀旧一番。

TV GAME和PC GAME，无论走到哪里通往何处，无论变成什么样子改成什么模样，都还顶着GAME的帽子永远不变。TV GAME和PC GAME，在同一个起点开始，终将在汇聚在同一个终点上，合而为一，天下一统。《最终幻想XI》将在PS2与PC上几乎同时发售，就是一个信号。

所以，PC GAMERS无需指责TV GAMERS的无知，TV GAMERS也不必声讨PC GAMERS的浅薄。

想玩就玩，玩得开心就好，何必在乎它姓T还是姓P？

觉是永远睡不够的

以前的工作是没有定律的，经常是到半夜两点多才睡觉，然后第二天赖在床上到了中午才去上班。现在到了这里，实行的是每天八小时一周四十小时的标准工作日，要按点下班按点上班的。可是一年多养成的坏习惯是不容易改掉的，每天晚上即使没什么事也要磨磨蹭蹭到了快一点才睡觉，这样导致的直接后果就是第二天能拖多晚就拖多晚。于是每天早上都会重复着同样的故事，DRAGON他们洗漱完毕的时候来踹laser的床，迷迷糊糊挣开眼睛看表：8:40；迅速起床，含含糊糊地(因为满嘴都是泡沫)答应已经出门的他们一定锁好门，洗完脸之后一边擦脸一边再看一眼表：8:48；套外衣，穿鞋，跑出门去，享受清晨的第一只烟，再返回去重新锁好门(因为忘记锁了)，看表，8:52；如果在以10km/h的速度前进并没有受到太多阻碍的情况下，一般来说7分钟之后就可以坐在自己的座位上打开电脑收取邮件了。不许迟到，我是严格遵守这一原则的，我是乖孩子。

一天和DRAGON去天台吸烟，无意间看到公司大楼对面的房子都还是空的，于是喜滋滋地向DARGON建议：“我们租这里的房子吧！离公司多近啊，每天路上可以省五分钟呢！多方便！”DRAGON冷冷地斜了laser一眼：“方便？你是想每天再多懒五分钟吧？”……完全被看穿了……汗……■

中国大陆最早的游戏个人网站——猫扑的大杂烩

创世录

第一天，游戏之神至人间，见世人皆为功忙、均为名苦、皆为利争、均为禄碌。游戏之神叹曰：“不想世人一俗致斯！”神说：“要有电子游戏！”于是天放光明，游戏一词始现于世。

第二天，神说：“要有主机！”于是大地裂开，游戏主机出现。

第三天，神说：“要有厂商！”于是海起波澜，游戏厂商出现。

第四天，神说：“要有软件！”于是山岳摇动。游戏软件出现。

第五天，神说：“要有掌机！”于是树木常绿，便携掌机出现。

第六天，神见人间其乐融融，不禁微笑，仍似乎少些什么。神说：“要有游戏网站！”于是江河变色，大杂烩出现。

第七天，神累了，于是神说：“大家一起去上大杂烩吧！”举世欢腾。

时间久远
远得让我们记不清一些东西

真的是很久远了。

那是在97年的10月吧，电子游戏正处在风起云涌改朝换代的乱世。但反观相关媒体却少之又少，在当时还算是新鲜事物的internet上更是电子游戏的一片荒漠。荒地总会有人去开采，沙漠也总会出现绿洲——据说有两个人，带着自己对游戏的执著和热爱，成为了中国大陆电子游戏个人网站的垦荒者。这两个人，一个人叫做mop（现已更名为猫扑），一个人叫做carl（网名叫做carl大神或carl wang）。中国大陆两个最早的电子游戏个人网站，一个叫做mop的大杂烩（现在已更名为猫扑的大杂烩或简称大杂烩），一个叫做carllife。

那时候，他们的技术也许可以说是简单，他们的网页也许可是说是简陋，但是对游戏的热爱浸透在其间，使得原本简陋的网页变得绽绽生辉。有了开拓者以后，自此，个人游戏网站在internet上如火如荼，一发不可收拾。

然而时间总会带走一些东西，两个先驱者之一的carl由于工作限制的原因，终于在临近2000年之时放弃了carllife（有兴趣的朋友可以去carllife.yeah.net参观一下曾经辉煌的废墟）。而大杂烩却一直到现在仍然是客满盈门，就算是在午夜时都有不少于500的在线人数。由此看来，猫扑和大杂烩，这个人和这个网站，都是奇迹。

挥汗成雨，吐气成云

初到大杂烩，你一定会被吓一跳。因为这里的人气度实在是太高了……太高了。和现在的大多数个人网站一样，大杂烩也是以论坛唱主角。光是这个论坛，就已经够让人瞠目结舌的了。随随便便一个贴子，就会有上百的点击量和不小于二十的回复数。而最高的纪录（laser本人亲眼所见的），居然能有近三万的点击量和三千余的回贴，除了“强”一个字laser还真的想不出别的什么形容词。任何一个话题都会引起激烈的争论，任何一个求助都会得到强烈的回应。游戏、游戏相关、甚至游戏无关，寂寞的人们，来大杂烩，这里有欢乐。

说起来大杂烩的注册用户是laser所见过的游戏网站水平最高的用户群体，知识涵盖面之广，对游戏理解程度之深，是任何一个网站都不能比拟的（似乎只有现在处在冬歇期的疯人町www.xx13.com在全盛时期和其有得一拚，但疯人町是动漫相关，比起来也不合适，这是题外话）。全国各大游戏媒体的编辑，以及著名的写手，只要是上网的，几乎都在大杂烩上有注册的id，并且有每日定期浏览的好习惯。但是他们差不多都是穿着马甲出现的（马甲：网络术语，意思是不愿暴露真实身份的id）。如果想和他们打交道，还真得有双火眼金睛不可。

另一半的天空，格外美丽

对于我们游戏玩家来说，另一半的天空虽然美丽，可是却总是遥不可及。美丽可爱的又喜欢游戏的MM似乎像七曜武器那样可遇不可求。但在大杂烩上这个问题似乎并不存在。如果仔细观察一下大杂烩的常客，就会发现女孩子无论从数量还是从绝对含量还是从出现频率上都有相当惊人的表现。记得有一次有好事者想统计一下在大杂烩上比较有人气度的MM，刚粗粗算了一下就有五十多人，这可真是羡煞那些清一色和尚头唱主角的游戏论坛了。

总有一种力量让我们泪流满面

这句话源自《南方周末》的一篇文章，一度在大杂烩相当流行。

猫扑作为大杂烩的创办者、所有者和管理者，绝对是一种绝对力量的绝对存在（请原谅laser用了这么多的绝对）。在大杂烩，如果是好好地发贴，正常地讨论问题，是不会有什么麻烦的。但是如果有人寻衅滋事、无理取闹，或是超出应有的范围乱贴贴子，就会发现自己辛辛苦苦积攒的mp在一夜之间一干二净（mp：在大杂烩立身的根本，是在大杂烩范围流通的货币，可以通过在线时间、养宠物、倒卖道具等手段获得）、或是干脆被扔到小黑屋反省悔过。当面对漆黑入墨的四壁和空空如也的钱囊，你真的就会知道总有一种力量让我们泪流满面了。

只有你想不到，没有我们找不到

大杂烩绝对是网上速度最快覆盖面最广的隐形搜索引擎，只要在大杂烩上发一篇紧急求救的贴子，不论是多么稀奇古怪的东西，mp3也好，rm也好，rom也好，不出一个小时，就会有人贴出链接地址给你（有时需要悬赏，mp越高越好）。真的是不服不行。强人众多的moper号称“只有你想不到，没有我们找不到”，有一次dragon不信这个邪，只出了5000MP悬赏FBI的标志，没想到刚过一分钟多，就有强人把历代FBI标志贴了个遍（连黑白的都有），真的是够坐在屏幕前的我们狂流汗了的。■

独家推出大杂烩老大猫扑采访实录!!

laser 老大和我说说以前的事情吧。

猫 扑 不知道我还记不记得。

laser 那就随便说一些吧。

猫 扑 你问吧。

laser 请问大杂烩的前身是什么?还是刚一出来就叫做大杂烩?你知道,那时候玩游戏的人接触网络的还很少,包括我自己,你做网站的时候我还不知道什么是上网呢。

猫 扑 一个游戏网站,因为那个时候我很喜欢玩游戏,手头上的游戏资料也很多(来自网络的和来自书刊杂志的以及自己写的)。为了让自己能很方便的找到这些资料,所以做了个网站来放这些资料。因为包括资讯、攻略、图片、音乐、金手指等很多方面的内容,所以叫大杂烩。

laser 请问那时候是几几年?不知道老大还有印象么?

猫 扑 97年10月底,我那年开始上网(因为在网上下过纪念戴安娜的屏保,所以印象很深),申请的个人主页空间。那时候我也还没有从事网络方面的工作,所以也不会什么ASP之类的东西,所有的页面都是用Frontpage做的,虽然更新起来挺麻烦的,但还是因为能感觉到其中的乐趣所以坚持下来了。98年3月的时候,误打误中的从事了网络方面的工作,学会了编程,就开始慢慢的改造大杂烩了。

laser 97年啊……那真的是很遥远的事请了。能够从那个时代坚持至今的游戏网站,连寥寥无几都谈不上,似乎也就是大杂烩硕果仅存了。请问能够让老大坚持到现在的原动力是什么?

猫 扑 各个阶段让人坚持下来的理由都不是很一样。最开始是出于对游戏的喜爱和大家的支持,然后是出于工作的需要(我说过大杂烩是一块试验田,我会在这里将我学到的东西和经验用到工作中去)。

现在,我也不知道了……所以也不知道还能坚持多久……

laser 老大要坚持下去啊!毕竟大杂烩是游戏网站的一面旗帜啊!

猫 扑 如果大杂烩已经成为了我的负担我想我坚持不下去的……

laser 我想不会是那样的!所有上大杂烩的朋友都是热爱游戏、热爱大杂烩的。为了大杂烩,我想,他们会不惜自己做出牺牲而来挽回大杂烩的。老大你说是吧?

猫 扑 现在的大杂烩已经成为了真正的大杂烩,游戏只是其中的一部分而已,更多的是情感、美女、BT……当然我相信存在必定有其理由。大杂烩存在到今天,顺其自然可能也是一个重要的因素。不过之前的顺其自然可能是一种宽容,现在的顺其自然可能就是一种妥协了。

laser 呵呵,我们不谈这些沉重的东西了。老大你说说自己吧。

猫 扑 不说自己。

laser 关于喜好的一些方面,比如说:喜欢什么类型的游戏?

猫 扑 现在很少玩游戏了,不过SQUARE出的一定会留意,特别是FF。

laser 这么说老大最喜欢的厂商是square,最喜欢游戏是ff系列了?

猫 扑 是的,不过我觉得CT、CC是SQUARE最出色的游戏。

laser ff呢?最喜欢的是哪一代?

猫 扑 第一个玩的可能始终是觉得最好的吧……FF5。

laser 不过我个人觉得6要比5出色一些呢,不管是剧情还是别的什么。

猫 扑 比较而言还是喜欢FF5的奇幻。

laser 老大对现在的主机大战怎么看?

猫 扑 兴趣不大,只要有自己喜欢玩的游戏就可以了,我又没有主机收藏癖。当然我可以为一个游戏去买一台主机,反之就算一个主机再强没有我喜欢的游戏我也不会去买。

laser 现在老大手中的主机都有什么?

猫 扑 FC、SFC、MD、PS、SS、PS2、DC、GBA(用GBC换的)、WSC……好像没漏什么吧。

laser 还说自己没有主机收藏癖……

猫 扑 我只是为了游戏去买主机……甚至只是为了几个游戏……

laser wsc呢?为了机战c和ff2?

猫 扑 WSC真的只是为了FF。FC上的FF1、2玩起来太痛苦了。

laser 老大的日文应该是很强吧!

猫 扑 文盲……

laser 那玩游戏的时候……

猫 扑 不知道你是否能理解心领神会?虽然看不懂文字,但可以理解情节,可能是属于入迷的一种境界吧……不过现在这种能力越来越差了,所以现在玩游戏都要等攻略……: <

laser 嗯嗯。老大说的那种情况我也是经常遇到的……不过还是喜欢用自己看得懂的文字再玩一遍。像mgs、ff7、8、xenogear,都是先玩了一遍日文版的又玩了一遍英文版……

猫 扑 可我看不懂又有什么办法呢,是失去一部分还是失去全部呢?

laser 呵呵,当然是失去一部分了。

再问一个,老大玩游戏的时候曾经感动过吧?

猫 扑 应该有吧……不过想不起来了。

laser 你认为现在的游戏现在的游戏生活还会给你以感动么?

猫 扑 如果是好游戏我还是会很投入的去玩的……一般般的,或者不玩,或者只作为放松或者"补完"而已……

laser 从老大的主机收藏来看,还是比较看好ps2的啦?

猫 扑 追随SQUARE。

laser 好好好!我和老大的想法一致!哦……好了,多谢老大接受我的采访

猫 扑 希望不要把大杂烩当成BT站,虽然现在很BT……

laser m(__)m

猫扑的大杂烩网址:
WWW.MOPSITE.COM

mobile information

全彩只售 7 元

移动信息

点击确认，进入无限手机世界！

通信地址：重庆市渝中区胜利路 132 号《移动信息》杂志社
邮编：400013　　E-mail:adv@mobileinfor.com

联系电话：023-63503463

游戏日

GAME DAY

2002
6

游 戏 有 我 更 精 彩